



Livre du joueur

TABLE DES MATIÈRES

Introduction	5	L'Humain	12
Qu'est-ce que le Decopunk?	5	L'ASLA	13
Style de jeu.....	5	Le néant	13
La coopération	5	Arcadia.....	14
La République de Ninev	6	Histoire	14
Les îles volantes	6	Industries.....	14
EXO-6	6	Politique	14
La technologie.....	6	Géographie.....	15
Les armes à feu.....	6	Climat	15
Inspirations	7	Villes	15
La République de Ninev	8	Culture.....	15
Mythe fondateur.....	8	Population.....	15
Gouvernement	8	Mode vestimentaire	16
Langue.....	8	Personnes célèbres	16
Économie.....	8	Folklande	17
Militaire	9	Histoire	17
Groubertisme.....	9	Industries.....	17
Structure sociale	9	Politique	17
Histoire de la république	10	Géographie.....	18
Confédération	10	Climat	18
République Socialiste fédérative de Ninev.....	10	Villes	18
Instabilité de la RSFN	10	Culture.....	18
Lois et politiques.....	11	Population.....	18
Âge légal de travail	11	Mode vestimentaire	19
Loi sur la procréation.....	11	Personnes célèbres	19
Loi sur l'eugénisme	11	Kenoma.....	20
Service militaire	11	Histoire	20
Religion	12	Industries.....	20
Création du firmament et du soleil.....	12	Politique	20
Nineveh.....	12	Géographie.....	21

Climat.....	21	Mode vestimentaire	31
Villes.....	21	Mécaniques de jeu	32
Culture	21	Progression.....	33
Population	22	Choix d'habiletés.....	33
La Mode vestimentaire	22	Unités de temps.....	33
Kitezh	23	Projet collectif.....	33
Histoire	23	Création de personnage.....	34
Industries.....	23	Origines	35
Politique.....	24	Les crimes.....	35
Géographie	24	Choisir votre origine.....	35
Climat.....	24	Les origines	35
Villes.....	24	Criminel	36
Culture	24	Délinquant	36
Population	25	Déserteur.....	37
Mode vestimentaire	25	Élite d'Arcadia	37
Personnes célèbres	25	Hérétique.....	38
Ninev	26	Personnel du DACT	38
Histoire	26	Vip.....	39
Industries.....	26	Nationalité.....	40
Politique.....	26	La République de Ninev	40
Géographie	27	Choisir une nationalité.....	40
Climat.....	27	Les nationalités	40
Villes.....	27	Arcadia	41
Culture	27	Folklande.....	41
Population	28	Kenoma	41
Mode vestimentaire	28	Kitezh.....	41
Shinar	29	Ninev.....	42
Histoire	29	Shinar	42
Industries.....	29	Sous-espèces.....	43
Politique.....	30	De l'origine des sous-espèces.....	43
Géographie	30	Les sous-espèces	43
Climat.....	30	Arcadien	44
Villes.....	30	Hornfolk.....	44
Culture	30	Hélois	44
Population	31	Ninevien	44

Shinariii.....	44	Construction.....	56
Archétypes.....	45	Cryptanalyse.....	56
Choisir un archétype.....	45	Diagnostic.....	56
Les archétypes.....	45	Endurance.....	56
L'Altruiste.....	46	Évaluation.....	57
L'Architecte.....	46	Ingénierie.....	57
L'Artiste.....	47	Interrogation.....	57
La Balance.....	47	Investigation.....	57
Le Brave.....	48	Langues mortes.....	58
Le Chercheur.....	48	Métier.....	58
L'Esprit libre.....	49	Messe.....	58
L'Exalté.....	49	Pharmacologie.....	58
Le Génie.....	50	Premiers soins.....	58
L'Orateur.....	50	Réanimation.....	59
Le Pèlerin.....	51	Résistant.....	59
Le Soleil.....	51	Sabotage.....	59
Le Résilient.....	52	Serrurerie.....	60
Habiletés.....	53	Sciences antiques.....	60
Les habiletés.....	53	Technologie.....	60
Adrénaline.....	55	Tête de cochon.....	60
Armes électriques.....	55	Toxicologie.....	61
Chimie.....	55	Traduction.....	61
Chirurgie.....	55		

INTRODUCTION

Bienvenue à Empyrée! Dans cet univers inspiré du style Decopunk, le monde est composé d'un vaste archipel d'îles flottantes où évoluent différentes nations et où le ciel et les nuages remplacent les océans. Nous sommes en 1772, dans une ère de progrès où les nouvelles technologies permettent à l'homme une plus grande prospérité que jamais grâce à la maîtrise des ondes radios, de la capture d'images et de l'exploitation des mystérieux cristaux qui composent le cœur des îles.

QU'EST-CE QUE LE DECOPUNK?

Le *Decopunk* fait référence à un style artistique rétrofuturiste prenant place entre les deux guerres mondiales. Le progrès a apporté avec lui la confiance d'un avenir meilleur, et on construit avec le souci de l'opulence et du style. On se réfère alors au Bauhaus, à l'Art Déco et à l'expressionnisme. L'univers d'Empyrée s'inspire de ce sous-genre du Dieselpunk sans toutefois s'y restreindre, la diégèse ne se situant pas sur Terre mais dans un univers fictif. Il ne faut donc pas s'outrer de certaines libertés anachroniques prises par l'organisation.

STYLE DE JEU

Empyrée est un grandeur nature dont le jeu est surtout axé sur les interactions, les trouvailles et la réflexion. En ce sens, les joueurs ont dès le départ une fiche de personnage avec un bon potentiel qui leur donne des capacités intéressantes. Par la suite, cette fiche évoluera peu statistiquement parlant, les joueurs ne recevant pas de « points d'expérience » entre les événements. Ceux-ci sont remplacés par des unités de temps qui peuvent être utilisés pour participer à des projets collectifs pour, par exemple, améliorer un aspect de l'île. En effet, le jeu se localisant presque toujours au même endroit, la trame narrative se base sur l'occupation d'Exo-6 par les joueurs et comment ils feront évoluer ce petit territoire qui leur est assigné.

Cependant, comme tout être vivant est voué à changer et évoluer, il est également possible d'utiliser ces unités pour déplacer graduellement son champ de compétence, représentant ainsi une forme de réorientation professionnelle. Il se pourrait également qu'un joueur aie l'opportunité d'apprendre une compétence qui est plus rare et difficile à trouver. Les combats, lorsqu'il y en a, ont des impacts dévastateurs et difficiles à rectifier. On meurt facilement et une vie... vous n'en avez qu'une.

Il est important de comprendre que le style de jeu préconisé dans Empyrée minimise l'accumulation de points et de puissance statistique. Si c'est une chose primordiale pour vous... il se pourrait que ce grandeur nature ne s'adresse tout simplement pas à vous.

LA COOPÉRATION

Empyrée est un grandeur nature coopératif. Il n'est pas exempt bien entendu des querelles internes et des trahisons mais l'ensemble du jeu encourage les joueurs à s'entraider pour réussir à atteindre des objectifs. C'est un univers où les ressources sont précieuses et limitées pour le commun des mortels et il faut choisir avec soin l'usage qu'on en fait. Ce sens de la collaboration est également reflété dans la culture dominante de la République de Ninev. En effet, chaque personne au sein de la République apprend à toujours coopérer et travailler dans l'intérêt de la communauté. On récompense l'excellence, et il appartient à chacun de se dépasser pour être à son meilleur. La paresse, autant de corps que d'esprit, est donc perçue d'un œil négatif. Il faut donc imaginer que votre personnage a grandi et été éduqué dans un univers où cet aspect est primordial.

LA RÉPUBLIQUE DE NINEV

Il faut imaginer l'univers d'Empyrée comme un vaste réseau d'îles possédant chacune leur culture propre, mais dominées dans l'ensemble par la redoutable République de Ninev. Ce régime communiste totalitaire regroupe plusieurs nations, apportant son lot d'inégalités et d'oppression. La République socialiste fédérative de Ninev, abrégée en RSN ou République de Ninev, est un État fédéral transcontinental à régime communiste fondé le 1^{er} mai 1620.

La RSN est composée de six États fédérés, lesquels sont dirigés par un gouvernement totalitaire. Dans le jeu, tous les personnages sont originaires de la RSN et ont été jugés coupables d'un ou plusieurs crimes. C'est la raison pour laquelle ils ont été envoyés sur la colonie pénitentiaire d'Exo-6 pour purger leur peine. Le cœur du jeu se déroule sur cette petite île éloignée des grands centres.

LES ÎLES VOLANTES

Toutes les nations évoluent dans un vaste archipel d'îles volantes. Les plus grandes îles peuvent être de la grandeur de l'Italie, alors que les plus petites peuvent être aussi étroites qu'une maison. Ces îles lévitent grâce aux champs magnétiques produits par les cristaux qui en forment le cœur.

Nul ne sait ce qui se trouve en-dessous des îles et la navigation y est très difficile. Les légendes racontent qu'il s'agit du Néant, un endroit où vivent d'énormes créatures volantes. On dit aussi que c'est de ce chaos originel qu'à un jour jaillit l'humanité. Quoiqu'il en soit, tomber dans le néant assure une mort certaine et c'est en général là qu'on précipite les condamnés à mort.

Anciennement, certains éleveurs d'oies géantes avaient développé une méthode afin de naviguer d'îles en îles sur une courte distance, mais ce moyen de transport était très limité. De nos jours, le seul mode de transport permettant de naviguer entre les îles est le vaisseau volant, une merveille technologique développée par Ninev et alimentée par l'Éther.

EXO-6

Les EXOS sont des colonies pénitentiaires où sont envoyés les individus considérés comme nuisibles à la République mais « récupérables ». Ce sont des îles stériles, où la vie est difficile et où on vous fait miroiter la possibilité de gagner votre liberté en travaillant dur. Gérés par les instances militaires de Ninev, les EXOS accueillent de petites industries et ont une fonction de réhabilitation. Du moins en théorie. En tant que joueur, vous incarnerez un habitant d'EXO-6.

LA TECHNOLOGIE

La technologie du monde d'Empyrée ressemble sommairement à celle des années 1940 de notre réalité. La plupart des technologies fonctionnent grâce à l'éther, un puissant carburant contrôlé exclusivement par Ninev qui prend la forme d'un liquide violet phosphorescent. Les technologies les plus récentes sont liées à la communication : la radio, le télégraphe, la projection et la captation filmique ainsi que la photographie ont considérablement révolutionné le quotidien sous la République de Ninev.

L'une des inventions les plus révolutionnaires est le traducteur, un dispositif permettant à plusieurs individus de se comprendre comme s'ils parlaient la même langue. Cette invention fut particulièrement utile afin de communiquer avec les régions éloignées de certains États comme le Folklande et Shinar.

LES ARMES À FEU

Comme les îles flottantes se trouvent à très haute altitude, l'oxygène y est plus rare et les explosions ne fonctionnent pas de façon consistante. En conséquence, les technologies à explosion (moteur à essence, poudre noire, fusée, etc.) n'ont jamais été développées puisqu'elles ne sont pas fonctionnelles.

Plusieurs armes ont toutefois été développées au fil des siècles. L'armée solaire de Ninev favorise particulièrement les armes électriques, sous la forme de la matraque paralysante, de la grenade cérébrale et des munitions incapacitantes. Ces armes permettent de rapidement neutraliser toute opposition.

Les armes sonores ont également connu quelques développements durant la dernière décennie.

INSPIRATIONS

Les œuvres suivantes peuvent constituer une source d'inspiration pour le monde d'Empyrée. Certains suivent un exemple du style Dieselpunk, alors que d'autres prennent place dans un monde d'îles volantes :

ROMANS

- **Dragon Wing** (Death Gate Cycle)
- **Les Oiseaux**
- **The Aeronaut's Windlass**

FILMS D'ANIMATION

- **Drifting Dragons**
- **Last Exile**
- **Metropolis**
- **Nausicaä of the Valley of the Wind**
- **Skyland : Le nouveau monde**

FILMS

- **The Rocketeer**
- **Sky Captain and The World of Tomorrow**
- **Gattaca**
- **Castle in the Sky**
- **Howl's Moving Castle**

JEUX VIDÉOS

- **BioShock**
- **Chrono Trigger** (kingdom of Zeal)
- **Dishonored**
- **Final Fantasy 7**
- **Skies of Arcadia**



LA RÉPUBLIQUE DE NINEV

La République socialiste fédérative de Ninev est un gouvernement socialiste totalitaire qui représente six États, soit Arcadia, Folklande, Kitez, Kenoma, Ninev et Shinar.

MYTHE FONDATEUR

Le mythe fondateur stipule que les ancêtres de Ninev étaient un peuple de créateurs choisi par Nineveh, le Grand Édificateur du Firmament, afin de sauver les hommes des horreurs du néant. Grâce à leur aide, Nineveh construisit le Soleil, la plus grande construction connue de l'homme, afin de le protéger et le réchauffer de sa lumière. Puis il érigea les îles flottantes du Firmament, lesquelles furent offertes au peuple de Ninev pour le remercier.

Il existe donc une différence entre le peuple de Ninev, créateurs du ciel et du soleil, et celui des Somnambules venus du monde d'en-dessous. C'est grâce aux Nineviens que les Somnambules ont pu s'extirper du néant pour partager le paradis du Grand Édificateur du Firmament. Cette croyance se reflète dans l'attitude des Nineviens face aux autres peuples.

GOUVERNEMENT

Le gouvernement central se présente sous la forme d'une République socialiste fédérative regroupant six États fédérés. Il existe trois paliers distincts du gouvernement : les Conseils d'État, chacun dirigé par l'un des six États fédérés ; le Conseil du Peuple, un appareil du gouvernement fédéral qui supervise de nombreux aspects de la société ; puis le Parti Ouvrier Unifié de Ninev, qui est l'autorité la plus élevée et représente la volonté de la nation.

LE CONSEIL D'ÉTAT

Chaque État possède son propre gouvernement local, qui lui donne un certain degré d'autorité législative et culturelle. Le pouvoir réel exercé par les Conseils d'État reste très limité.

LE CONSEIL DU PEUPLE

Le Conseil du Peuple est un appareil gouvernemental qui influe sur de nombreux aspects de la société, et son autorité est supérieure aux gouvernements locaux. Le Conseil du Peuple est divisé en 12 commissariats : Affaires intérieures, Affaires militaires, Agriculture et Alimentation, Commerce et Industrie, Éducation, Finances, Innovation, Justice, Mines, Poste, Transport, Travail.

LE PARTI OUVRIER UNIFIÉ DE NINEV

Distinct du Conseil du Peuple, le Parti Ouvrier Unifié de Ninev permet de superviser et guider la volonté de la nation. Les trois bâtisseurs sont à la tête du parti et ont le pouvoir absolu. Il y a des élections obligatoires à tous les quatre ans, où le seul parti est le Parti Ouvrier Unifié de Ninev.

LANGUE

Le kénomien, la langue officielle, est parlée par tous les États de la République. Il s'agit de la langue d'origine de l'État socialiste fédéré de Kenoma, la deuxième nation la plus puissante de la République.

ÉCONOMIE

La devise est la couronne Nivesk. La Banque centrale de Ninev imprime la monnaie de la République, laquelle est utilisée pour tous les états de la République. La couronne prend principalement la forme de billets de banque, avec des pièces métalliques pour les plus petites dénominations.

MILITAIRE

La RSFN possède l'une des plus impressionnantes flottes aériennes du monde connu ainsi qu'une technologie avancée, ce qui est en fait un ennemi redoutable. En contrepartie, cette flotte est dépendante de l'éther produit par l'extraction de cristaux et nécessite une quantité toujours grandissante de matières premières. La République se doit de toujours agrandir son territoire afin de pourvoir à ces besoins, ce qui la force à disperser davantage ses forces.

GROUBERTISME

« Ce sont de nouvelles personnes, des personnes d'un type spécial... le mouvement Groubert est un mouvement de travailleurs et de travailleuses qui se fixe pour objectif de dépasser les normes techniques actuelles, de dépasser les capacités existantes prévues, de dépasser les plans de production et les estimations existants. Les dépasser – parce que ces normes sont déjà devenues désuètes pour notre époque, pour notre nouveau peuple. »

À l'origine, un mineur de la région de Shinar nommé Maurice Groubert parvint à miner douze fois le quota journalier de charbon et devint le symbole du travailleur nouveau, capable de se surpasser. Ceci donna naissance à un mouvement qui érige en idéologie la productivité et le dévouement du travailleur moderne. On appelle ainsi Groubertisme l'attitude d'un travailleur qui fait tout pour accroître sa productivité au-delà de la moyenne et qui cherche à augmenter la production collective.

Ce mouvement s'intègre à la suite d'une pénurie de main-d'œuvre provoquée par la propagation de la Cristalose auprès des mineurs et des ouvriers œuvrant dans la transformation de cristaux. On vient ainsi idéaliser le groubertiste : une personne qui est volontaire, efficace et capable d'accomplir une quantité importante de travail. De nombreux incitatifs attendent celui qui est prêt à dépasser les attentes. Cérémonies de remerciement, augmentation de salaire et promotion au rang de citoyen sont des exemples de ces incitatifs.

Par opposition, celui qui n'est pas prêt à s'élever pour la collectivité est perçu d'un œil négatif. Même la maladie et l'infirmité sont considérés comme des faiblesses de caractère, car tous doivent mettre la main à la pâte pour la gloire de la nation. Chaque personne est responsable d'atteindre son plein potentiel et devenir meilleure.

STRUCTURE SOCIALE

La structure sociale de la République comprend quatre classes sociales distinctes :

- I. **Prolétaire** : Composé de la population qui n'est pas de descendance ninevienne : les Somnambules. Ceux-ci représentent la majorité de la classe ouvrière : ouvriers, fermiers, mineurs et travailleurs de la nation.
- II. **Citoyen** : Composé des nineviens de naissance et des prolétaires qui se sont démarqués par leur dévouement à la nation.
- III. **Conseiller** : Les conseillers sont des membres engagés de la société, composé de politiciens et de citoyens exemplaires. Ce titre peut être héréditaire pour les personnes d'exception qui ont brillé par leurs actions.
- IV. **Bâtisseur** : Un trio des membres les plus influents de la société, qui composent la Pyramide des Bâtisseurs, une organisation politique en charge de prendre toutes les décisions de la République. Ces membres comprennent le chef de la religion, de l'armée et des travailleurs.

HISTOIRE DE LA RÉPUBLIQUE

CONFÉDÉRATION

La formation de la Confédération est l'une des conséquences de la guerre des Tempestaires en 1588. La nécessité de se défendre contre la menace posée par les Tempestaires devint le moteur d'unité des six nations fondatrices. Ninev avait alors pour objectif de laisser une large autonomie législative et culturelle aux six états fondateurs.

Les Tempestaires sont empreints de mystère encore à ce jour. Vaincus à la suite de la guerre des Tempestaires, ils ont été repoussés au-delà des frontières de la République à la fin du 16^{ème} siècle. Les écrits de l'époque les dépeignent comme des sorciers capables de plier les vents à leur volonté. Leur territoire était très large, s'étendant du Folklande et de Shinar jusqu'à l'ouest de la République.

RÉPUBLIQUE SOCIALISTE FÉDÉRATIVE DE NINEV

Les avancées technologiques de la nation de Ninev permirent d'élever le seuil de vie de tous les états confédérés, mais nécessitaient un nombre toujours croissant de matières premières. Cette demande finit par mener à une grande crise économique, alors que la disparité des richesses entre les classes sociales s'exacerbait sans cesse.

Une révolution avait éclaté dans l'un des états confédérés, ce qui poussa Ninev à prendre des mesures drastiques pour rétablir la situation. Le pouvoir de la République de Ninev avait sans cesse grandi au fil du temps, et le reste de la Confédération était maintenant dépendant du puissant état. Jouant sur l'incertitude et la crainte des autres dirigeants, Ninev prit davantage de pouvoir pour rétablir la situation et jeta les bases de la République socialiste fédérative de Ninev.

Graduellement, le Parti Ouvrier Unifié de Ninev, l'unique parti de la République de Ninev depuis plusieurs décennies, pris davantage de pouvoir jusqu'à ce que les appareils législatifs, exécutifs et judiciaires, ainsi que la presse furent entièrement sous l'autorité du parti. Bien que les états conservent les conseils d'État, leur pouvoir réel était devenu très limité, voire factice.

INSTABILITÉ DE LA RSFN

Malgré sa puissance et son ampleur, la République de Ninev commence à démontrer des traces d'instabilité. En mars 1771, la nation d'Arcadia s'est révoltée contre la République, entraînant une importante intervention militaire visant à étouffer toute trace de dissidence. Le gouvernement local fut ensuite placé sous tutelle de la République.

Ninev s'est étendu considérablement au fil de son règne, et il a maintenant de la difficulté à contrôler un empire aussi large. La technologie à l'éther est en plein essor, créant une demande toujours croissante en ressources primaires. Une maladie liée à l'exploitation des cristaux, la Cristalose, affaiblit davantage la population, diminuant graduellement la production minière de Ninev et par conséquent sa capacité à fournir les nations.

Qui plus est, les conscriptions militaires se font de plus en plus nombreuses, alors que des rumeurs parlent d'un conflit armé avec une nation lointaine.

LOIS ET POLITIQUES

ÂGE LÉGAL DE TRAVAIL

Un enfant peut travailler à partir de l'âge de dix ans. L'âge de la majorité est de dix-huit ans.

LOI SUR LA PROCRÉATION

Considérant le nombre de ressources limitées au sein de la RSFN, un édit a été voté afin de limiter le nombre d'enfants par famille. Limite de 1 enfant par famille, et chaque enfant supplémentaire nécessite une requête auprès du Bureau Populaire des Naissances (BPN).

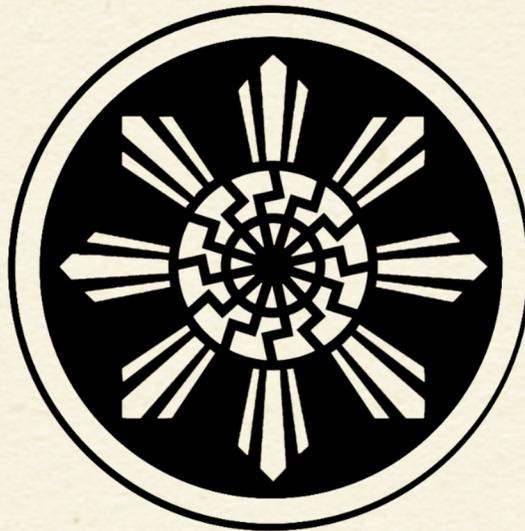
Les enfants illégitimes seront réassignés à des familles n'ayant pas d'enfants ou à défaut de pouvoir les placer, ils seront mis sous tutelle de l'État (lire ici dans des camps de travail).

LOI SUR L'EUGÉNISME

Si un prolétaire est jugé comme étant inutile à l'état, l'État peut choisir de le condamner à la stérilisation afin d'éviter de propager ses gènes déficients. Historiquement, cette mesure a été utilisée afin de contrôler les populations ethniques là où elles étaient jugées indésirables ou dangereuses.

SERVICE MILITAIRE

Tous les hommes et femmes âgés de 16 à 28 ans peuvent être appelés à être conscrit pour un service militaire obligatoire de deux ans dans les forces armées terrestres et aériennes. Les citoyens d'origine ninevienne peuvent avoir une exemption.



RELIGION

CRÉATION DU FIRMAMENT ET DU SOLEIL

Revenons au mythe fondateur...celui-ci stipule que les ancêtres de Ninev étaient un peuple de créateurs choisi par Nineveh, le Grand Édificateur du Firmament, afin de sauver les hommes des horreurs du néant. Grâce à leur aide, Nineveh construisit le Soleil, la plus grande construction connue de l'homme, afin de le protéger et le réchauffer de sa lumière. Puis il érigea les îles flottantes du Firmament, lesquelles furent offertes au peuple de Ninev pour le remercier.

Il est accepté que le monde existait déjà avant la création du Firmament et du Soleil par Nineveh. La cosmogonie de Nineveh n'élabore pas davantage sur les origines plus anciennes du monde et de la nature de son véritable créateur, s'il n'a jamais existé. Les érudits de l'ASLA ont élaboré plusieurs hypothèses au sujet de ce créateur initial. La plus populaire voudrait qu'il ait été tué il y a très longtemps, provoquant la déchéance du monde.

NINEVEH

Nineveh, le Grand Édificateur du Firmament

Figure mythique au centre des croyances de la République, la nature de Nineveh reste largement méconnue. Il est réputé comme étant d'une intelligence et d'une sagesse infinie, et il aurait établi des plans détaillés et complexes, certains prenant places dans plusieurs réalités à la fois.

Des niveaux de vibration différents permettraient d'accéder à d'autres réalités, chacune renfermant ses propres enjeux à régler. Tout élément trop complexe pour être compris par la science moderne est attribué aux réalités et aux plans incompréhensibles du Grand Édificateur du Firmament, lequel travaille sans relâche pour le salut de son peuple.



L' HUMAIN

Selon les croyances de Ninev, les êtres humains sont composés de plusieurs parties distinctes, lesquelles forment un tout : le corps, l'âme et l'éther.

- **Le corps** est la partie matérielle qui renferme l'énergie vitale.
- **L'âme** est la partie immatérielle qui représente la personnalité et l'intellect.
- **L'éther** est une énergie mystique aussi ancienne que le monde. Il s'agit de la même énergie avec laquelle Nineveh construisit le Soleil et le Firmament.

Il y aurait une différence qualitative entre le peuple de Ninev, créateurs du ciel et du soleil, et celui des Somnambules venus du monde d'en-dessous. C'est grâce aux Nineviens que les Somnambules ont pu s'extirper du néant pour partager le paradis du Grand Édificateur du Firmament.

Les Nineviens et leurs descendants seraient ainsi doués d'ingéniosité, d'ambition et de détermination. Les Somnambules, quant à eux, sont des individus lâches et intellectuellement inférieurs par la faute de leurs ancêtres. La seule manière de s'affranchir de leur condition est par le dur labeur.

L'ASLA

L'Académie Supérieures des Lumières d'Agenois, abrégé par ASLA, est l'unique détentrice du savoir transmis par Nineveh après la création du Firmament et du Soleil.

On valorise ici autant l'inventeur (qui serait comme un prêtre) et le travailleur (qui accomplit le travail sacré de la création).

LE NÉANT

Si les Nineviens considèrent le Firmament comme un paradis céleste baigné de la lumière du Soleil, tout ce qui se trouve en-dessous de ce monde est le Néant, un vide insondable d'où origine la maladie et la noirceur. Les humains vivaient jadis dans le Néant et c'est seulement grâce à l'ingéniosité de Nineveh qu'ils parvinrent à sortir de cet endroit lugubre.

Par conséquent, tout ce qui se trouve sous les îles flottantes est perçu avec aversion par les Nineviens. Bien qu'ils aient une technologie leur permettant de naviguer les airs, les Nineviens ont très peu exploré ces territoires inconnus. D'aucuns racontent l'histoire de marins malchanceux qui ont navigué trop bas dans les cieux et en sont revenus changés à jamais.

ARCADIA

HISTOIRE

Arcadia était jusqu'à récemment une monarchie constitutionnelle prospère et influente de la République. Le Conseil d'État commençait à être agacé d'envoyer sans cesse des ressources et de l'argent afin de financer l'expansion de la République, sans jamais avoir quoi que ce soit en retour. Lorsque la République débuta une conscription pour enrôler les jeunes adultes afin de défendre ses frontières, Arcadia se décida à prendre action. Le **11 mars 1771**, ils déclarèrent officiellement la séparation de la République, fondé sur le fait qu'Arcadia n'avait jamais cédé légalement son pouvoir législatif à Ninev.

Craignant de montrer sa faiblesse et d'ouvrir la dissidence dans ses rangs, Ninev réprima avec violence cette action politique. Le **17 septembre 1771**, les conseillers d'Arcadia et leur famille sont mis sous arrêts et le conseil d'État est dissolu sur le champ, alors que l'État est placé sous la tutelle de la République. Un tribunal est instauré afin de juger toutes les personnes ayant participé à la tentative d'insurrection, et de nombreux membres de la haute société et des médias sont condamnés aux camps de travail.

INDUSTRIES

Arcadia est un état de la République qui est bien connu pour son climat chaud et ses paysages pittoresques. La région de Telchis est particulièrement réputée pour ses orangeraias, ses vignobles et ses jardins fleuris, qui sont populaires dans toute la République. Les principales industries d'Arcadia comprennent l'agriculture, la pêche, le tourisme et les arts.

L'État est une plaque tournante pour l'industrie des arts audiovisuels, avec le Festival Jazz de Proetus attirant des milliers de visiteurs curieux chaque année. La troupe du théâtre libre de Proetus s'est produite à guichets fermés à l'Opéra national de Ninev lors de la célébration du 150e anniversaire de la République devant le Conseil des Bâtisseurs. Autrement dit, sur Arcadia, les arts occupent une place importante et contribuent à la prospérité de l'île.

La mer intérieure géante d'Arcadia, le lac Verbena, soutient une industrie florissante de la pêche et des loisirs, ce qui en fait le seul État doté à la fois de ports navals et aériens. Les plages de sable blanc de l'État et les plats de fruits de mer raffinés attirent de nombreux citoyens qui cherchent à échapper à leur vie quotidienne.

L'industrie agricole de l'État est centrée sur la production de fruits secs, d'opium, d'agrumes, de vin, d'olives et de caviar, ainsi que sur l'industrie de la pêche qui produit des esturgeons, des truites, des écrevisses, du tilapia et des moules. L'industrie culinaire de l'État est bien connue pour son utilisation d'épices, de produits de beauté et de soins de la peau à base d'algues.

L'industrie artistique d'Arcadia englobe l'opéra, le théâtre et divers genres musicaux, en mettant l'accent sur le jazz. L'industrie du meuble de l'État est connue pour produire des pièces chics et artisanales, et son industrie textile est centrée sur la production de soie. L'industrie de l'imprimerie de l'État comprend des maisons d'édition et des journaux, tandis que son industrie du transport implique des bateaux et des exportations de fret aérien.

POLITIQUE

Arcadia était à la base une monarchie, mais lors de son adhésion à la République socialiste fédérative de Ninev, le roi **Teodoro II** a cédé le pouvoir exécutif au Conseil d'État Arcadia tout en conservant une forme symbolique de pouvoir. **Leandro 1^{er}** est le roi actuel et il a perdu le peu de pouvoir qu'il lui restait lors de la révolte d'Arcadia en 1771. La famille royale Candrera est au pouvoir depuis plus de 350 ans et elle reste une famille importante aux yeux de la population.

Le Conseil d'État d'Arcadia est composé de 4 membres de l'aristocratie arcadienne, lesquels sont attirés aux cabinets de la Culture, la Finance, la Science et la Vie civique (qui inclut santé, éducation, transport). Chacun des cabinets est formé d'un conseiller et de 5 échevins.

Seuls les nobles possédant un titre peuvent être élu à titre de conseiller. Les titres de noblesse sont héréditaires mais peuvent être attribués par le roi. Bien que les conseillers ne soient pas eux-mêmes élus par la population, une élection générale permet au peuple d'élire les échevins à tous les 5 ans, peu importe leur statut social.

GÉOGRAPHIE

Superficie : 268 680 km²

Population : 5 624 891 habitants (recensement 1770)

L'archipel d'Arcadia est situé au sud-est de la République. Il partage une frontière aérienne avec Kenoma au nord, avec Ninev au nord-ouest et avec Kitezah à l'ouest.

L'île centrale est la deuxième plus grande île de la République et elle contient en son centre le Lac Verbena, une large mer intérieure d'une superficie de 79 420 km². Les plus grandes villes de l'État, Lysippe, Proetus et Silenius, sont situées en périphérie du lac Verbena. L'île lacustre Kaisari, située au nord-est du lac Verbena, est reconnue pour ses riches villas possédées par les plus illustres citoyens d'Arcadia.

CLIMAT

À proximité du Lac Verbena, le climat arcadien est un climat tempéré, qui se caractérise par des étés chauds et secs et des hivers doux et humides. Les températures varient de 1 °C l'hiver à 30 °C l'été.

Au sud-ouest et au nord-ouest de l'archipel, le relief est montagneux et le climat est plus humide, avec des hivers froids. Les températures moyennes en zones de montagnes varient de -5 °C l'hiver à 20 °C l'été.

VILLES

- Silenius, capitale d'Arcadia
- Iphinoe
- Lysippe
- Proetus
- Telchis

CULTURE

Gentilé : Arcadiens

Aucun autre État ne semble avoir autant de poids lorsqu'il s'agit de la culture de la RSFN. Arcadia est un terrain fertile créatif, avec le domaine des arts de Proetus, le cinéma de Silenius ainsi que le vin et la nourriture de Telchis. Les arcadiens ont pour réputation d'être plus décontractés et progressistes. Ils se considèrent comme un monde à part du reste de la République. Les arts de la scène sont tout aussi courants que les groupes de jazz les plus en vogue de Silenius. Les gens sont sympathiques, le temps sublime et la culture locale de haute qualité.

L'aviron est le sport national d'Arcadia, avec la particularité d'être aussi un sport uniquement pratiqué sur le lac Verbena.

POPULATION

La population d'Arcadia est composée à 99,6% du phénotype arcadien. Le territoire d'Arcadia est reconnu comme étant le berceau du phénotype arcadien, et c'est donc sans surprise que la population est composée en très grande majorité de cette sous-espèce. Le phénotype arcadien est également le plus répandu au sein de la République, composant 95,3% de la population totale.

La sous-espèce des arcadiens est la plus adaptée à son environnement. L'arcadien a une plus grande amplitude pulmonaire que la plupart des autres sous-espèces, et il peut s'adapter plus facilement aux différents climats de la République. Il s'agit également du gène dominant lorsque deux membres d'un phénotype différent se reproduisent.

MODE VESTIMENTAIRE

La mode arcadienne est une version excentrique s'inspirant de l'époque edwardienne. Les mieux nantis portent des vêtements riches et opulents, avec des tissus et des dentelles exotiques. Les femmes portent un corset et une jupe longue, alors que les hommes portent le costume. Les gants et le chapeau sont de mise pour tous.

PERSONNES CÉLÈBRES

ALESSANDRO ROMANO

Alessandro est un célèbre pianiste de jazz. Il a appris à jouer du piano auprès de son père et a continué à étudier la musique à **Aletheia** avant de retourner dans sa ville natale pour jouer dans les clubs de jazz locaux. Sa musique entraînante et entraînante a fait de lui un favori parmi les habitants et les touristes.

LEANDRO 1^{ER}

Leandro Candrera, roi d'Arcadia. Dernier descendant de la lignée royale des Candrera, il a été mis sous arrêt par le régime de la République à la suite de la révolte d'Arcadia.

SOFIA RICCI

Sofia est une célèbre actrice de cinéma. Elle a fait ses débuts dans des productions théâtrales locales avant de déménager à **Proetus** pour poursuivre son rêve de devenir une star de cinéma. Sa beauté captivante et son style d'acteur gracieux ont fait d'elle un nom connu dans l'industrie cinématographique.

VITTORIO MARINO

Vittorio est un célèbre canotier qui a remporté plusieurs prix dans le championnat d'aviron de Silenius. Il a commencé à pratiquer l'aviron dans les ligues de jeunes locales et a rapidement gravi les échelons pour devenir l'un des joueurs les plus talentueux de la nation. Ses compétences sur l'eau en ont fait une figure appréciée des amateurs d'aviron.



FOLKLANDE

HISTOIRE

Le Folklande (Folkvangr en folklandais) est un État frontalier situé en périphérie du territoire de la République. Ce territoire était jadis partagé avec un autre peuple, les **Varanges**, lequel n'existe plus aujourd'hui. L'une des premières nations à rejoindre la Confédération, le Folklande fut le théâtre de plusieurs affrontements avec les Tempestaires. Par conséquent, ses habitants ont développé un fort sentiment nationaliste et ils sont réputés pour leur ténacité et leur résilience.

À l'origine, les peuples qui composaient le Folklande étaient principalement nomades et ils voyageaient avec leurs troupeaux d'oies de régions en régions. L'agriculture était seulement pratiquée dans certaines régions spécifiques. L'adhésion à la République a apporté une sédentarisation des populations et une forte croissance de l'agriculture.

INDUSTRIES

L'économie du Folklande est principalement basée sur l'agriculture, produisant plus de 72% des fruits et légumes et 68% des céréales de la République. Leurs cultures comprennent une variété de céréales telles que le blé, l'avoine, l'orge et le quinoa, ainsi que des fruits comme les pommes, les fraises, les framboises, les raisins et les bleuets. L'État produit également une gamme de légumes, notamment du brocoli, de la laitue, des carottes, des oignons et des poivrons.

En plus de l'agriculture, le Folklande produit également 53% de la viande de la République. L'État est connu pour ses viandes fumées, sa farine de blé et sa délicatesse de luxe, l'oie de canne. L'État abrite des exploitations d'élevage à grande échelle pour les oies, ainsi que l'élevage de porc et de bœuf à plus petite échelle.

Les bergers pratiquent la voile pour voyager d'îles en îles en suivant leurs troupeaux d'oies. Ils sont donc moins dépendants de la technologie de Ninev. Leur industrie est également moins centralisée dans les villes. Un fermier folklandais pratique souvent plusieurs métiers et cultive une large variété de produits sur ses terres. Rares sont les fermiers qui possèdent réellement leur terre, puisque celles-ci appartiennent au village.

L'exploitation minière est aussi une industrie importante dans le Folklande, l'extraction du fer étant un contributeur important à l'économie de l'État. Le Folklande produit également des meubles de style rustique, des textiles en coton et en lin, et des articles utilitaires tels que des plats en céramique et des produits fabriqués en forge comme des fers à cheval, des ustensiles et des clous.

POLITIQUE

La politique du Folklande est très décentralisée et se retrouve principalement au niveau des communautés. Chaque village se centre autour d'une fortification, entourée de champs, de forêts et de pâturages. Les fermes sont séparées par un cadastre rayonnant en pointes de tarte, ce qui permettait jadis de mieux se défendre contre les envahisseurs. Les villages voisins s'entraident beaucoup, mais il est rare que les folklandais aient des contacts avec d'autres régions.

Chaque village est responsable d'envoyer un délégué à chaque année au Conseil d'État de Folkvangr à Thrudvang. Une grande réunion est alors organisée afin de discuter des affaires de la République et à faire le point sur l'état des récoltes et problèmes variés que peuvent rencontrer la nation.

La société du Folklande est fondée sur les principes de socialisme de Ninev, mais étant donné leur contexte historique, ils l'appliquent avec rigueur. Les habitants ne s'en formalisent pas et sont généralement heureux dans leur vie. Les biens immobiliers sont donc collectifs à chaque village, et n'appartiennent pas aux individus qui les occupent.

Les terres sont distribuées en fonction des besoins et des talents de chacun. Les rénovations et nouvelles constructions sont faites avec l'argent collectif du village. Certains villages étaient plus renommés que d'autres et ils ont en conséquence davantage de terres et de richesses. Ces villages sont devenus les plus grandes villes du Folklande.

GÉOGRAPHIE

Superficie : 487 041 km²

Population : 6 812 195 habitants (recensement 1770)

L'archipel du Folklande est situé au sud-ouest de la République. Il partage une frontière aérienne avec Shinar au nord, avec Ninev au nord-est et avec Kitez à l'est.

L'île de Folklande est séparée par une large chaîne de montagnes, laquelle sépare celle-ci en trois territoires. Les territoires du sud et du nord-est appartenaient traditionnellement aux Folklandais, alors que le territoire situé à l'ouest appartenait aux Varanges avant la guerre des Tempestaires. Ce territoire est réputé comme inhabité et nombreuses sont les légendes à son sujet. Les jeunes folklandais qui veulent se prouver se font souvent des expéditions en montagne afin d'apercevoir les territoires mythiques des Varanges.

CLIMAT

Le climat folklandais est tempéré, en particulier au nord-est grâce aux pluies amenées par les vents. Ces mêmes vents permettent aux folklandais de se déplacer depuis des siècles entre les différentes parties de leurs territoires, suivant le vol migratoire des oies d'élevage. Les conditions climatiques à l'intérieur des terres, particulièrement à l'ouest de l'île, peuvent se révéler plus rudes. La région des montagnes connaît un climat subarctique.

VILLES

- **Thrudvang**, capitale du Folklande
- **Disasalr**
- **Gestum**
- **Hervarar**
- **Holmr**
- **Skatyrnir**, destination touristique pour riches dans une retraite en montagne

CULTURE

Gentilé : Folklandais

Une chaîne de montagnes se trouve en son centre, et la seconde partie était jadis partagée avec un autre peuple, les Varanges. Leur culture est donc influencée par deux religions différentes. La religion officielle du Folklande est le Ninévisme, mais il y a des traditions propres à chaque région, voire à chaque village. L'un des courants religieux les plus répandus est le **Vitalisme**, une doctrine selon laquelle la vie est une force sacrée.

Les folklandais aiment les chansons et les histoires. Ils ont une forte tradition orale et le noyau familial et communautaire est très important. Un grand respect est voué aux aînés et à leur expérience, et les foyers sont souvent multigénérationnels. Il est traditionnellement encouragé d'avoir une famille nombreuse et cela a causé certaines frictions avec Ninev lors de l'adoption de la loi sur les naissances. Les délégués du Conseil d'État ont réussi à obtenir une dérogation où les familles de fermiers peuvent avoir jusqu'à 3 enfants, tant qu'ils restent au Folklande.

Lors de la guerre avec les Tempestaires, les folklandais ont essuyé de nombreuses pertes et ils ont réussi à repousser l'envahisseur grâce à l'aide de Ninev. En conséquence, malgré la distance qui les sépare du centre de la République, les folklandais ont un fort sentiment d'appartenance envers celle-ci. Ils ont une image idéalisée de ce que représente la République.

POPULATION

La population du Folklande est composée à 98,2% du phénotype arcadien, ainsi que 1,7% du phénotype Hornfolk. Les Hornfolks sont une sous-espèce unique qui se retrouvent dans les régions les plus éloignées du Folklande. Ceux-ci ont une apparence très distinctive, avec de larges oreilles pointues et des bois évoquant ceux d'un cerf. Leur présence est perçue comme signe de chance et c'est un grand honneur d'accueillir un Hornfolk dans son village.

Les Hornfolks n'ont pas de culture distincte et peuvent naître de parents de phénotype arcadien. Ils sont connus pour leur ténacité et leur sens de la communauté.

MODE VESTIMENTAIRE

La mode du Folklande est composée de vêtements traditionnels aux couleurs vibrantes. Ceux-ci peuvent s'inspirer des vêtements traditionnels de la Laponie, de l'Ukraine et de la Mongolie.

PERSONNES CÉLÈBRES

FRIEDRICH COULBERT

Propriétaire de l'hôtel Skatyrnir, il est un homme d'affaires riche et influent à Folklande, même s'il est originaire de Ninev. Il est bien connecté dans les cercles politiques et utilise souvent son influence pour faire pression en faveur de politiques qui profitent à ses intérêts commerciaux.

INGRID OLAFSDOTTIR

Dirigeante du mouvement vitaliste au Folklande, elle est une figure respectée parmi ceux qui suivent la doctrine vitaliste. Elle est reconnue pour sa sagesse et sa compassion, et sert souvent de médiatrice dans les conflits entre différentes communautés.

OLAF MAGNUSSON

Propriétaire d'une grande exploitation agricole au Folklande, il est l'un des propriétaires terriens les plus riches de la région. Il est un homme d'affaires astucieux et est connu pour utiliser sa richesse pour influencer la politique locale.



KENOMA

HISTOIRE

L'un des plus anciens alliés de la Confédération, les Kénomiens ont un héritage commun avec le peuple de Ninev. Malgré leur territoire inhospitalier, ils ont développé une riche culture distincte. Leur religion partage de nombreuses similitudes avec la religion officielle de la République, mais celle-ci est portée sur la culture de l'esprit plutôt que sur la science.

Kenoma est connu pour ses monastères inaccessibles, où les moines ont parfait les techniques de l'imprimerie, du fromage et de la pharmacopée. En conséquence, le kénomien est couramment utilisé par toutes les nations alliées, ce qui joua un rôle dans la décision d'en faire la langue officielle de la République.

INDUSTRIES

Kenoma est un pays montagneux avec un sol de mauvaise qualité, ce qui rend l'agriculture difficile. Au lieu de cela, les Kénomiens ont appris à cultiver une variété de champignons, qui prospèrent dans les conditions humides et sombres que l'on trouve dans de nombreuses régions du pays. La culture des champignons est une industrie majeure à Kenoma, avec de nombreuses fermes de champignons et installations de transformation dispersées dans tout le pays.

En plus de la culture des champignons, Kenoma est également connu pour son expertise dans l'impression, la fabrication du fromage et la phytothérapie. Les monastères du pays abritent des imprimeurs qui produisent des livres magnifiquement conçus, tandis que ses installations de fabrication de fromage produisent certains des meilleurs fromages du monde.

La phytothérapie est également une industrie majeure à Kenoma, avec des apothicaires et des pharmaciens utilisant une variété d'herbes et de champignons locaux pour créer des remèdes efficaces pour un large éventail de maux. Une équipe de chercheurs est en place pour dénicher de nouvelles plantes dans les divers états et les ramener au Kenoma pour en faire la production.

Kenoma abrite également plusieurs entreprises spécialisées dans la recherche d'automates, dont AVA, qui est connu pour sa production d'automates de qualité pour les diverses institutions de la République, en particulier pour les tâches cléricales. La majorité des automates de la République proviennent d'AVA. L'industrie des automates est très respectée à Kenoma, avec des chercheurs et des ingénieurs attirés par la culture et l'environnement innovants du pays.

POLITIQUE

Le gouvernement de Kenoma est une théocratie, avec l'organe dirigeant connu sous le nom de Conseil d'État de Kenoma. Ce conseil est composé des membres les plus haut placés des ordres monastiques du pays, qui sont choisis par la communauté monastique à travers un processus de prière, de jeûne et de contemplation. Le Conseil d'État est chargé de prendre des décisions sur la gouvernance du pays, y compris les questions liées au droit, à la diplomatie et à la défense, et de veiller à ce que le pays soit gouverné d'une manière conforme aux enseignements de la foi.

Le Conseil d'État aussi appelé le Mouvement civique est dirigé par le **Régulateur**, un poste présentement occupé par Mère Jeanne-Claude. Ce titre est choisi parmi les membres du Conseil et a pour responsabilité de maintenir les enseignements de la foi et de guider le pays conformément à la loi divine. Un groupe d'érudits et de théologiens aident à interpréter les textes et les enseignements religieux et à les appliquer aux différents défis auxquels le pays est confronté.

Outre le Mouvement civique, il existe d'autres organes chargés de fonctions spécifiques dans le pays. Parmi ceux-ci, l'**Aiguille économique** est chargée de superviser les affaires économiques du pays et l'**Aiguille légale** est chargée de veiller à l'application équitable des lois du pays.

Le gouvernement de Kenoma se caractérise par une relation étroite entre les sphères spirituelle et politique, les dirigeants du pays étant guidés par les enseignements de la foi et la sagesse de la communauté monastique.

Chaque ville et village est relié à une paroisse qui le gère. Une paroisse est composée d'un monastère et des villages environnants. Un monastère peut ne pas être relié à un village, mais il détient tout de même un pouvoir politique.

GÉOGRAPHIE

Superficie : 209 331 km²

Population : 1 626 410 habitants (recensement 1770)

L'archipel du Kenoma est une série d'îles montagneuses situées au nord-est de la République. Il partage une frontière aérienne avec Arcadia au sud et avec Ninev à l'ouest. L'île principale abrite des pics escarpés, des vallées profondes et un terrain accidenté, ce qui rend le territoire inhospitalier dans de nombreuses régions.

Cependant, le paysage montagneux fournit également à Kenoma beaucoup de beauté naturelle et de ressources. Les plus hauts sommets de Kenoma sont souvent recouverts de neige et les glaciers se trouvent dans certaines des régions les plus reculées. Les glaciers servent de source d'eau douce pour les rivières et les lacs du pays, qui sont utilisés pour la pêche et le transport.

Les vallées entre les montagnes sont souvent étroites et escarpées, et peuvent être difficiles à traverser. Cependant, dans les vallées protégées, ils abritent également des forêts luxuriantes et des sols fertiles, qui sont utilisés pour l'agriculture et le bois.

Les rivières qui traversent Kenoma sont rapides et puissantes, alimentées par la fonte des neiges et des glaciers. Ils constituent une source précieuse de transport et d'irrigation pour les habitants du pays.

En plus des caractéristiques naturelles de la terre, Kenoma est également connue pour ses monastères, qui sont construits dans les flancs des falaises et des montagnes. Ces monastères sont souvent inaccessibles à pied, et ne peuvent être atteints qu'en grim pant ou en volant. Ils abritent certains des artisans les plus qualifiés au monde, qui utilisent leur expertise pour produire des fromages fins, des médicaments et des imprimés.

CLIMAT

Le climat du Kenoma est un climat tempéré dans les vallées, mais subarctique en montagne. Les précipitations sont abondantes, en particulier sur la partie ouest de l'île. En hiver, il y a beaucoup de neige mais la neige a tendance à fondre rapidement en raison des changements de température, particulièrement le long des côtes.

Les hivers peuvent toutefois être très rigoureux, particulièrement en altitude où il peut neiger dès la fin du mois de septembre. Lorsqu'une masse d'air nordique s'abat sur l'île, les températures peuvent alors chuter de façon importante en quelques heures. Les températures moyennes durant l'été varient entre 15 et 20 °C.

VILLES

- Aletheia
- Bythus
- Pleroma, capitale du Kenoma
- Shabatur

CULTURE

Gentilé : Kénomien

Kenoma est un pays ancré dans la tradition et influencé par l'isolement de ses monastères. Le peuple kénomien accorde une grande valeur à l'éducation, et les monastères servent de centres d'apprentissage pour tout le pays. Les moines sont respectés et vénérés pour leurs connaissances et leur sagesse, et leurs enseignements sont profondément enracinés dans la culture du peuple.

L'un des aspects les plus remarquables de la culture kénomienne est leur maîtrise de l'imprimerie, du fromage et de la pharmacopée. Les moines kénomiens ont perfectionné ces métiers au cours de siècles d'étude et d'expérimentation, et leurs produits sont très recherchés par d'autres nations. Le fromage kénomien, en particulier, est réputé pour sa saveur riche et sa texture unique, et est considéré comme un mets délicat dans de nombreuses régions du monde.

En plus de leur expertise dans ces domaines, le peuple kénomien est également connu pour son amour de la musique et de la danse. La musique folklorique traditionnelle kénomienne se caractérise par ses rythmes entraînants et ses mélodies complexes, et est souvent accompagnée de routines de danse complexes qui nécessitent beaucoup d'habileté et de coordination.

Malgré leur isolement et leur focalisation sur la tradition, le peuple kénomien est également connu pour son ouverture à d'autres cultures et idées. Cela se reflète dans l'utilisation généralisée du kénomien comme langue commune parmi les nations alliées, ainsi que dans l'industrie commerciale florissante du pays. L'égalité est importante pour les Kénomiens. Aucun métier ou position n'est limitée en fonction du sexe ou de la position sociale. En outre, cette ouverture peut provoquer des frictions auprès des Nivesk.

Certains monastères du Kenoma se penchent sur l'Héliomécanisme, une sous-branche de Ninévisme axée sur la croissance personnelle.

POPULATION

La population du Kenoma est composée à 71,8% du phénotype arcadien, ainsi que 28,1% du phénotype hélois. On retrouve la plupart des Hélois dans les régions montagneuses du Kenoma. Longtemps considérés comme appartenant au phénotype arcadien, les Hélois ont une peau claire au reflet métallique, ainsi que des taches de rousseur dorées.

Selon un mécanisme encore mal compris mais apparenté à de la photosynthèse, la peau des Hélois peut se régénérer à un rythme accéléré lorsqu'ils se trouvent à la lumière du soleil. Plusieurs pratiquants de l'Héliomécanisme considèrent ainsi que les Hélois sont les élus du Soleil.

LA MODE VESTIMENTAIRE

La mode du Kenoma est très sobre et correspond à la mode paysanne des années 1890-1920 de l'ouest américain. Les femmes portent des robes colorées fleuries, alors que les hommes portent un costume avec des bretelles. Des couleurs populaires sont le bleu, le blanc et le jaune crème.



KITEZH

HISTOIRE

Kitezh a commencé comme une petite colonie sur une seule île volante, fondée par un groupe de pionniers intrépides qui souhaitaient créer un poste de commerce hors de l'influence des grandes nations de Ninev, Arcadia et Kenoma. L'île de Kitezh était dénuée de vie et ne contenait aucune ressource exploitable. De plus, les conditions météorologiques y étaient imprévisibles et rigoureuses.

Malgré ces défis, les colons ont persévéré et, au fil du temps, leur établissement s'est développé et étendu. De nouvelles îles ont été ajoutées à la colonie, et Kitezh est devenue une ville prospère. Au fur et à mesure que la ville grandissait, son influence commerciale prenait aussi de l'ampleur avec un port animé et une classe marchande florissante.

L'emplacement de la ville lui a permis d'établir des liens commerciaux avec Arcadia, Kenoma et Ninev et les régions éloignées, telles que le Folklande et Shinar, qui auraient été difficiles d'accès autrement. En 1595, Kitezh se joint à la Confédération, ce qui lui permis de solidifier son importance commerciale.

La liberté étant au cœur des principes de Kitezh, l'inégalité et la corruption ont rapidement émergés alors que des personnalités puissantes cherchaient à exploiter les ressources de la ville à leur propre profit. Les gangs de rue et les syndicats criminels sont par le fait même apparus comme une force dominante dans l'économie clandestine de la ville.

INDUSTRIES

Kitezh possède un large éventail d'industries centrées sur son statut de ville portuaire et marchande importante. Le transport aérien et le commerce jouent un rôle vital dans l'économie de la ville, les dirigeables et les moteurs étant fabriqués localement pour soutenir ces industries.

La ville a également un commerce florissant de textiles et de vêtements, avec des ateliers produisant des vêtements uniques et exotiques pour l'industrie du cabaret. La culture et le cabaret sont une partie importante de l'industrie créative de la ville, attirant des visiteurs de loin qui viennent découvrir l'atmosphère unique de la ville. Les rues regorgent de kiosques éphémères, où les visiteurs mal avisés peuvent y acheter une panoplie de produits « locaux » de qualité discutable.

En outre, la ville a une industrie pharmaceutique en plein essor, qui produit des drogues synthétiques dérivées de l'opium. Ces médicaments sont une source majeure de revenus pour leurs propriétaires et contribuent de manière significative à l'économie clandestine.

L'alimentation et les boissons sont une autre industrie importante, avec des chaînes de restaurants desservant la population diversifiée et multiculturelle de la ville. Le tourisme est une industrie majeure dans la ville, l'hospitalité et l'organisation des expéditions étant des éléments clés de ce secteur. Les visiteurs de la ville peuvent profiter de la vie nocturne animée de la ville, y compris celle de son **île casino**.

Enfin, la ville dispose d'une industrie de transport bien établie, qui gère le transport de marchandises pour des États plus éloignés (Shinar, Folklande, Kenoma et les colonies). Ce secteur est un élément vital de l'économie de la ville, garantissant que le flux de marchandises à destination et en provenance de la ville reste ininterrompu.

POLITIQUE

La ville est dirigée par le Conseil d'État de Kitezh. L'un des membres les plus influents du Conseil d'État de Kitezh est Hektor Von Balen, un riche magnat des affaires qui a fait fortune dans l'industrie du transport aérien. La grande richesse et l'influence de Von Balen font de lui un acteur clé dans les efforts du régime pour maintenir la stabilité économique et la sécurité dans la ville.

Sous la règle du Conseil d'État de Kitezh, la ville abrite également un puissant réseau clandestin de gangs de rue et de syndicats criminels. Ces groupes opèrent en dehors de la loi et contrôlent leur propre économie illicite, se livrant à des activités telles que le trafic de drogue, la contrebande et l'extorsion.

Malgré les efforts du régime pour maintenir l'ordre social et la stabilité, le monde criminel de la ville constitue une menace constante pour son autorité. Le régime peut tolérer ou même travailler avec certains groupes criminels afin de maintenir le contrôle, tout en réprimant sévèrement d'autres qui constituent une menace pour son pouvoir.

GÉOGRAPHIE

Superficie : 672 km²

Population : 942 762 habitants (recensement 1770)

Kitezh est située au centre sud de la République. Elle partage une frontière aérienne avec Ninev au nord, avec Kenoma au nord-est, avec Arcadia à l'est, avec le Folklande à l'ouest et avec Shinar au nord-ouest.

La cité de Kitezh est fondée sur une petite île rocheuse. Lorsque la cité commença à grandir, des morceaux d'îles furent rattachés à celle-ci afin de former la ville telle qu'on la connaît aujourd'hui. Plusieurs ruelles donnent donc sur le vide et les habitants ont construit des passerelles pour pouvoir circuler.

Les immeubles se divisent sur différents niveaux, les niveaux pauvres se trouvant plus près du sol et loin de la lumière du soleil, alors que les étages supérieurs sont consacrés aux familles plus cossues. Les quartiers sont divisés en fonction des activités de leurs habitants.

CLIMAT

Le climat de Kitezh est un climat extrême, façonné par la nature industrielle de la ville. L'air est épais avec l'odeur de la combustion du charbon et du carburant diesel, et le bourdonnement constant des moteurs et des machines peut être entendu dans toute la ville.

La température est souvent chaude en raison de la chaleur générée par les moteurs et les usines de la ville. Cela crée un effet de serre, emprisonnant la chaleur et l'humidité dans les limites de la ville. Le résultat est un climat chaud et humide, avec des rafales occasionnelles de pluie et d'orages.

Le ciel au-dessus de la ville est souvent obscurci par une couche de smog, qui est un sous-produit de l'industrie de la ville. Cela crée une brume perpétuelle, donnant au ciel une lueur orange brumeuse. Les habitants de la ville se sont adaptés à ce climat, enfilant lunettes et masques faciaux pour se protéger de la pollution.

VILLES

- **Kitezh**, cité-État

CULTURE

Gentilé : Kitézhois

Kitezh est une métropole animée et dynamique. Son architecture chaotique et sa population multiculturelle contribuent à une atmosphère cosmopolite, où différentes coutumes et traditions se mélangent et coexistent.

Malgré sa nature cosmopolite, la ville se caractérise par de fortes inégalités, avec de riches marchands vivant dans des gratte-ciels luxueux tandis que des travailleurs pauvres travaillent dur dans les usines et les docks. La prévalence du parkour et des rituels d'initiation pour les jeunes et les gangs de rue, ainsi que la prévalence de l'alcool et de la prostitution, créent une culture underground graveleuse qui existe aux côtés des établissements commerciaux et politiques plus respectables.

La culture de la ville se caractérise par un sens féroce de l'indépendance, de la résilience et de l'ingéniosité, animé par un esprit d'innovation et d'entrepreneuriat. La disponibilité de biens et de services exotiques témoigne de la volonté de la ville de prendre des risques et de repousser les limites.

Dans le même temps, la ville est également en proie à des épidémies et à d'autres défis, qui contribuent à un sentiment de lutte communautaire et de solidarité entre ses habitants. La prévalence de la monnaie alternative ajoute au sentiment d'indépendance et d'autonomie de la population de la ville.

POPULATION

La population de Kitezh est composée à 99,1% du phénotype arcadien, ainsi qu'un faible pourcentage des phénotypes hélois et nineviens. Malgré cette homogénéité, la population de Kitezh est particulièrement diversifiée et comprend des personnes de toutes les régions de la République. Il s'agit ainsi de la ville la plus cosmopolite de la République, où se produit l'échange d'idées et de cultures.

MODE VESTIMENTAIRE

La mode de Kitezh est inspirée des années folles et des gangsters des années 1920-1930. Elle reste néanmoins très variée, à l'image de la ville fourmillante qui abrite des gens de tous les coins de la République. Les plus prospères font tous parties du crime organisé, et c'est leur façon de se vêtir qui influence le plus la mode locale.

PERSONNES CÉLÈBRES

HEKTOR VON BALEN

La ville est dirigée par un puissant magnat des affaires qui a bâti sa fortune grâce au commerce. Il est une figure plus grande que nature qui domine la scène politique et économique de la ville. Propriétaire du casino volant, l'EmPierium.

HELEN HUXLEY

Une aviatrice pionnière qui a été la première personne à voler en solo à travers la stratosphère, ce qui lui a valu le surnom de « La Reine Céleste ».

JULIUS BLACKWOOD

Un inventeur brillant qui a développé le **moteur Blackwood**, une technologie révolutionnaire qui alimente de nombreux dirigeables de la ville. Il demeure maintenant à Nineveh, où il est un citoyen émérite.

PROFESSEUR ARCHIBALD HUGHES

Érudit et scientifique respecté, dont les recherches révolutionnaires sur les conditions atmosphériques ont mené à des avancées majeures dans la technologie des dirigeables.

NINEV

HISTOIRE

L'histoire de l'État de Ninev remonte à la guerre contre les Tempestaires, en 1588. La menace posée par les Tempestaires a conduit à la formation de la Confédération, et Ninev a joué un rôle clé dans son établissement. Les avancées technologiques de Ninev ont grandement bénéficié à tous les États confédérés, mais la demande croissante de matières premières a entraîné une crise économique importante et une disparité de richesse croissante entre les classes sociales.

En réponse à une révolution dans l'un des États confédérés, Ninev a pris des mesures drastiques pour rétablir la stabilité et a fini par consolider son pouvoir. Au fil du temps, le Parti ouvrier unifié de Ninev a gagné en puissance et a fini par prendre le contrôle total des pouvoirs législatif, exécutif et judiciaire, ainsi que de la presse. Bien que les conseils d'État conservent un pouvoir limité, le parti est devenu la force dominante de la République fédérative socialiste de Ninev.

INDUSTRIES

L'économie de Ninev repose sur l'industrie lourde, la technologie de l'aviation et l'agriculture. Le gouvernement socialiste totalitaire de Ninev privilégie l'efficacité et la productivité par-dessus tout, et c'est pourquoi ses industries sont axées sur les besoins de l'État et de ses citoyens.

L'une des principales industries de Ninev est la production d'éther, un puissant carburant extrait des cristaux trouvés sur les îles volantes. Ce carburant est utilisé pour alimenter toutes sortes d'appareils, des dirigeables aux machines lourdes, ce qui en fait un élément essentiel de l'infrastructure industrielle de Ninev.

Outre la production d'énergie, Ninev abrite également un secteur technologique aéronautique robuste, axé sur le développement et la maintenance des dirigeables et autres véhicules volants. Ce secteur est essentiel à la puissance et à l'influence de Ninev sur la scène mondiale, car il permet à l'État de projeter sa puissance militaire et de transporter des biens et des personnes sur de vastes distances.

L'agriculture est également une industrie importante à Ninev, car l'État doit nourrir sa vaste population de travailleurs. Cela comprend la culture de produits alimentaires ainsi que le développement de nouvelles technologies agricoles afin d'accroître l'efficacité et la productivité.

Parmi les autres industries clés de Ninev figurent les produits pharmaceutiques, les transports et l'industrie lourde. Bien que l'État ne soit pas encore à la pointe de la technologie en matière de d'automatisation, il est probable que ce domaine deviendra de plus en plus important à mesure que Ninev continuera d'étendre son infrastructure industrielle et d'améliorer son efficacité globale.

POLITIQUE

Le gouvernement de Ninev est une république socialiste fédérée, avec une structure hautement centralisée qui reflète l'idéologie totalitaire du Parti ouvrier unifié de Ninev au pouvoir. Le gouvernement est divisé en trois niveaux : les conseils d'État, le conseil du peuple et le Parti ouvrier unifié de Ninev. Au contraire des autres États de la RSFN, il n'y a pas de conseil d'État à Ninev. Le gouvernement à Ninev est central et soutenu par le Conseil du peuple, qui possède tout le pouvoir. Celui-ci est divisé en 12 commissariats supervisant différents aspects de la société, tels que les affaires intérieures, les affaires militaires, l'agriculture et l'alimentation, le commerce et l'industrie, l'éducation, les finances, l'innovation, la justice, l'exploitation minière, la poste, les transports et le travail.

Le Parti ouvrier unifié de Ninev est la plus haute autorité de la république socialiste fédérée de six États. Dirigé par les trois bâtisseurs, le parti est la seule entité politique de Ninev, et les élections qui ont lieu tous les quatre ans ne concernent que le Parti ouvrier unifié de Ninev.

Bien qu'il s'agisse d'une république socialiste, le système de classes en place indique un niveau de hiérarchie et d'inégalité au sein de la société Nivesk. L'idéologie du parti est axée sur la suprématie de Ninev et de son peuple, ainsi que sur l'expansion de son influence et de son pouvoir sur les autres États.

GÉOGRAPHIE

Superficie : 316 346 km²

Population : 4 794 813 habitants (recensement 1770)

L'archipel de Ninev est situé au nord de la République. Il partage une frontière aérienne avec Kenoma à l'est, avec Arcadia au sud-est, avec Kitezah au sud, avec le Folklande au sud-ouest et avec Shinar à l'ouest.

Ninev est un vaste endroit froid et rude, avec de nombreuses montagnes et de vastes plaines. Ninev est souvent enveloppé d'une épaisse couche de nuages, ce qui rend ses paysages difficilement visibles de loin.

CLIMAT

Ninev est généralement assez froid, avec des hivers longs et des étés courts. Le ciel au-dessus du continent est souvent nuageux et couvert, et les vents peuvent être forts et souffler en rafales.

Ninev a un climat principalement subarctique et subantarctique, avec des températures froides pendant la majeure partie de l'année. Les régions septentrionales sont recouvertes de neige et de glace pendant une grande partie de l'année, tandis que les régions méridionales connaissent de brèves périodes de températures plus douces et un temps plus variable. Les régions côtières connaissent une certaine modération des températures en raison de l'influence des vents célestes.

Dans une grande partie de l'État, il n'existe donc que deux grandes saisons : l'hiver et l'été ; le printemps et l'automne sont généralement de courte durée et le passage des températures les plus chaudes aux températures les plus froides se fait de façon extrêmement rapide.

VILLES

- **Nineveh**, capitale de Ninev
- **Hatris**
- **Hiskur**
- **Kurgal**
- **Rehoboth**
- **Sargon**
- **Shamatu**

CULTURE

Gentilé : Nivesk

La culture du peuple Nivesk est fortement influencée par sa croyance en Nineveh, le Grand Édificateur du Firmament, et par la fierté qu'il éprouve à l'égard de ses avancées technologiques. Ils se considèrent comme le peuple élu de Nineveh, chargé d'entretenir les îles flottantes et de propager leur idéologie aux autres nations.

La société est fortement réglementée, l'accent étant mis sur la discipline et le dévouement à la collectivité. Le gouvernement contrôle de nombreux aspects de la vie quotidienne, notamment l'éducation, les médias et les arts, afin de promouvoir le Ninévisme et de maintenir l'ordre social.

Les habitants de Ninev valorisent le travail et l'efficacité et sont très fiers de leurs réalisations technologiques, en particulier dans le domaine de l'aviation. Ils ont un sens aigu du nationalisme et de la loyauté envers l'État, et on leur apprend à donner la priorité aux besoins de la collectivité plutôt qu'aux désirs individuels.

Les événements culturels impliquent souvent des démonstrations de puissance militaire ou d'innovation technologique, telles que des spectacles aériens et des expositions de nouvelles inventions. Les arts, en particulier la littérature et la musique, sont souvent utilisés comme outils de propagande pour renforcer les idéaux de l'État et la grandeur de la société Nivesk.

Les habitants de Ninev ont également un profond respect pour leur histoire et leurs ancêtres, et sont fiers de ce qu'ils ont accompli en construisant les îles flottantes et en faisant avancer la cause du Ninévisme. Ils se considèrent comme les héritiers de cet héritage et travaillent sans relâche pour assurer la prospérité et le succès de leur nation.

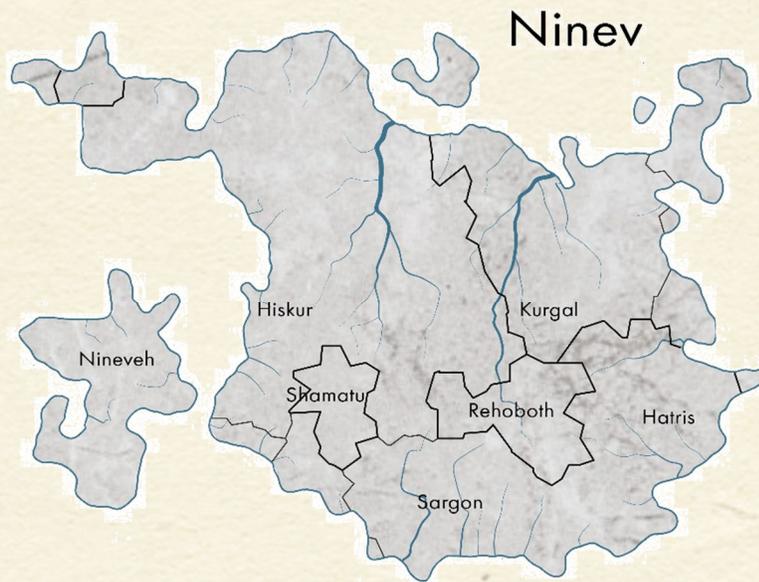
POPULATION

La population de Ninev est composée à 94,3% du phénotype arcadien et 6,6% du phénotype ninevien. Les Nineviens sont une sous-espèce supérieure, laquelle se trouve à l'origine de la création des îles et du Soleil. Leur intellect et leur condition physique sont supérieurs à ceux des arcadiens, ce qui les destine aux plus hautes fonctions au sein de la société de Ninev. Les Nineviens sont facilement reconnaissables à leur peau très claire et à leurs yeux mauves. Cette particularité explique l'importance de la couleur mauve, laquelle est associée à Ninev.

Durant les derniers siècles, la population de Ninev a subi une forte croissance, mais le nombre de Nineviens est resté stable. De nos jours, ils sont ainsi peu nombreux en proportion à la population de phénotype arcadien.

MODE VESTIMENTAIRE

La mode de Ninev est la plus moderne de la République. Elle s'inspire du courant Dieselpunk et de la mode gothique, avec des vêtements utilitaires de style militaire et d'amples manteaux sombres aux larges collets.



SHINAR

HISTOIRE

Shinar était autrefois une île sacrée des Tempestaires, avec plusieurs temples et lieux de pèlerinage. Après la guerre des Tempestaires, le territoire fut récupéré par la Confédération, qui utilisèrent principalement Shinar pour l'exploitation forestière avec de petites colonies éparses. Cependant, la découverte de cristaux précieux dans les passages souterrains a conduit à l'essor des industries d'extraction et de raffinage du cristal, ainsi qu'au développement de logements ouvriers.

Au fur et à mesure que les industries de Shinar se développaient, il est devenu un atout important pour la République. En raison de son statut d'ancienne île des Tempestaires et de son annexion à la République, les habitants de Shinar ont été traités davantage comme une colonie que comme un véritable État. Cela a conduit à une ingérence politique du gouvernement de Ninev, qui a souvent donné la priorité à ses propres intérêts sur les besoins de la population de Shinar.

Le mécontentement des citoyens grandit alors que le gouvernement de Ninev continuait d'exploiter les ressources de Shinar sans compenser ou protéger adéquatement son peuple. Cela a finalement conduit à des soulèvements et des tensions entre le peuple de Shinar et la République. Cette tension a mené à la Révolte de Shinar en 1753, laquelle fut violemment réprimée par Ninev.

INDUSTRIES

Shinar est un territoire qui a connu une croissance économique importante ces dernières années, principalement en raison de la découverte d'importants gisements de cristal sous l'île. L'extraction de cristaux est la principale industrie de Shinar, avec plusieurs sociétés minières opérant sur l'île.

L'industrie minière du cristal joue un rôle crucial dans l'économie, car les cristaux sont la principale source du combustible très précieux, l'éther. Les cristaux sont extraits des passages souterrains des anciens temples sacrés et lieux de pèlerinage de l'île. Une fois les cristaux extraits, ils sont ensuite raffinés en éther, qui est utilisé pour alimenter toutes les formes de transport et les appareils électroniques de la république.

L'industrie cristalline a conduit au développement de houillères et à l'établissement de quartiers ouvriers connus sous le nom de corons. Ces corons sont généralement situés près des mines et sont conçus pour accueillir les travailleurs et leurs familles. Ils fournissent des équipements de base tels que le logement, l'assainissement et les soins de santé, qui sont essentiels au bien-être des travailleurs.

Outre l'éther, les cristaux sont également utilisés dans la fabrication d'appareils de haute technologie, ce qui a conduit à la croissance de l'industrie électronique. Cela a créé des possibilités d'emploi pour les travailleurs qualifiés et a contribué de manière significative à l'économie.

Shinar abrite également une industrie forestière florissante. Les forêts de l'île sont riches en une variété d'arbres, qui sont récoltés pour leur bois. Le bois est ensuite traité dans des usines de papier, où il est transformé en produits de papier tels que des livres, des journaux et des matériaux d'emballage. Cette industrie fournit des emplois à une partie importante de la population et constitue également une source importante de revenus pour l'île.

Finalement, Shinar possède d'importants gisements de minerais communs tels que le fer et l'aluminium, qui sont extraits et transformés en produits métalliques. Cette industrie fournit des emplois à de nombreux travailleurs et constitue une source importante de matières premières pour d'autres industries.

POLITIQUE

En tant qu'État de la RSFN, le gouvernement local de Shinar est dirigé par un gouverneur nommé par le gouvernement central de Ninev. Le gouverneur a un pouvoir important dans l'administration quotidienne de l'État, y compris le pouvoir de nommer et de révoquer les fonctionnaires locaux et d'appliquer les lois et les règlements.

Le conseil d'État de Shinar, qui agit en tant qu'organe législatif pour l'État, est composé de fonctionnaires locaux nommés par le gouverneur avec l'approbation du gouvernement central. Le conseil est responsable de l'adoption des lois et des règlements spécifiques à l'État, ainsi que de l'approbation du budget de l'État et d'autres questions financières.

Cependant, malgré les pouvoirs législatifs du conseil, le gouvernement central de Ninev se mêle souvent des affaires de Shinar, exerçant son influence et son contrôle sur les décisions politiques et économiques de l'État. Le gouvernement central dicte l'allocation des ressources, fixe des quotas de production pour les mines de cristal et impose des règlements sur l'exploitation forestière et les usines de papier. Le conseil agit ainsi davantage comme un intermédiaire entre le gouvernement central et la population locale, plutôt qu'une réelle puissance décisionnelle. Cela conduit souvent à des tensions entre le conseil d'État et le gouvernement central, ainsi qu'entre les habitants de Shinar et leurs représentants au conseil.

GÉOGRAPHIE

Superficie : 96 676 km²

Population : 115 487 habitants (recensement 1770)

L'archipel de Shinar est situé au nord-ouest de la République. Il partage une frontière aérienne avec Ninev à l'ouest, avec Kitezah au sud-est et avec le Folklande au sud. Le territoire des Tempestaires se trouve à l'ouest de Shinar.

L'archipel de Shinar a un terrain accidenté et montagneux, avec plusieurs sommets atteignant des hauteurs allant jusqu'à 2 500 mètres. Le littoral est rocheux et découpé, avec plusieurs baies et criques qui fournissent des ports naturels pour les navires volants.

L'île est couverte de forêts denses, avec des arbres tels que le pin, le chêne et l'érable dominant le paysage. Il y a aussi plusieurs rivières et ruisseaux qui traversent l'île, fournissant de l'eau douce à la fois aux établissements humains et à l'industrie forestière.

À l'époque des premières colonies, l'archipel de Shinar était considérablement plus étendu. L'île principale elle-même était environ 3 fois plus large que sa superficie actuelle. Des séismes importants seraient responsables de l'effondrement de larges pans de l'archipel et de son île principale. L'ancienne capitale de Shinar, Ararat, fait d'ailleurs partie des pertes déplorables du séisme de 1692, où près de 150 000 habitants sont disparus avec une région entière.

CLIMAT

Le climat de Shinar est tempéré, avec des étés doux et des hivers frais. L'île est sujette à de fortes précipitations tout au long de l'année, ce qui contribue à la végétation luxuriante et vibrante qui couvre une grande partie de l'île.

VILLES

- **Amarna**, capitale de Shinar
- **Kullhan**
- **Nouveau-Sargon**

CULTURE

Gentilé : Shinarien

De nombreux travailleurs de Shinar sont descendants des Tempestaires qui occupaient jadis l'île sacrée. La culture de Shinar est une culture de résilience et de communauté. Le Vitalisme est un principe central de leur culture. Ils considèrent toute vie comme sacrée et croient que tout dans le monde est interconnecté, chaque être vivant possédant une énergie unique et puissante.

Officiellement, Ninev considère qu'il n'y aucun habitant natif de Shinar et que les habitants de l'État sont de fiers travailleurs envoyés des quatre coins de la République afin de prêter main-forte à l'économie. Ils ne reconnaissent pas non plus la religion du Vitalisme pratiqué par les descendants des Tempestaires. La science a démontré depuis des décennies qu'il n'y avait aucune essence sacrée liée à la vie, réfutant une telle croyance comme étant primitive.

Les habitants de Shinar valorisent également le travail acharné, l'autosuffisance et la résilience. L'environnement hostile de l'île leur a appris l'importance de la coopération et de la communauté, et ils mettent fortement l'accent sur l'entraide en cas de besoin.

La musique et la narration sont des aspects importants de la culture de Shinar, avec de nombreuses chansons et contes traditionnels transmis de génération en génération. La beauté naturelle de l'île joue également un rôle important dans leur culture, avec de nombreux festivals et célébrations centrés sur les saisons changeantes et la flore et la faune de l'île.

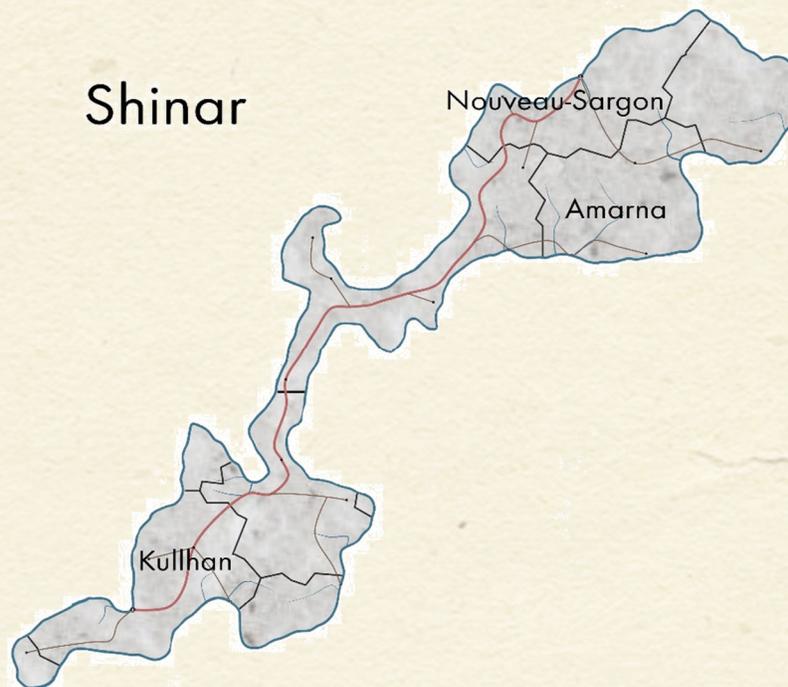
POPULATION

La population de Shinar est composée à 61,4% du phénotype arcadien et 38,4% du phénotype shinarii. La sous-espèce des Shinarii est composée de la descendance directe des habitants natifs de l'archipel de Shinar, lesquels composent maintenant une large portion de la main d'œuvre dans les mines de cristaux et de charbon. Les Shinarii ont un héritage et des croyances uniques qui les distinguent.

En raison de leur occupation dans les mines, une grande partie des Shinarii souffrent de Cristalose. D'après plusieurs études, leur constitution les rend davantage sensible à cette maladie qui sévit parmi les mineurs locaux.

MODE VESTIMENTAIRE

La plupart des travailleurs de Shinar sont pauvres et portent des costumes de mauvaise facture ainsi que des vêtements de travail. Les chiennes de travail et les salopettes sont donc régulièrement portées au quotidien.



MÉCANIQUES DE JEU

POINTS DE VIE

Les points de vie sont une mesure de la robustesse et de la santé d'un personnage, ainsi que sa capacité à supporter des blessures. Un individu normal possède l'équivalent de **3 points de vie**. Il est possible de dépasser ce nombre à l'aide de certaines habiletés ou de l'équipement spécial destiné à protéger son porteur, comme une armure.

À partir du seuil de 0 points de vie, le personnage n'est plus en état de combattre ou de se déplacer, mais il reste conscient, à moins d'être victime d'une condition qui le rend spécifiquement inconscient.

S'il est blessé à nouveau, le personnage tombe dans l'inconscience et subit les effets de **Saignement**. Son état se détériore au rythme de -1 point de vie par 5 minutes jusqu'à la mort. Une fois atteint un seuil négatif de -3 (ou le maximum de points de vie du personnage, si celui-ci est plus élevé), le personnage décède des suites de ses blessures.

DÉGÂTS

Dans un souci de simplicité, toutes les armes font universellement 1 point de dégâts par coup porté. Le joueur ne doit pas mentionner qu'il fait 1 point de dégât lorsqu'il attaque.

Par soucis de sécurité, les coups au visage et à la tête ainsi que les attaques rapides de type « mitraille » sont interdits. De telles attaques seront ignorées dans le cumul des dommages.

RÉCUPÉRATION

Il existe plusieurs habiletés permettant de soigner des blessures et récupérer des points de vie, dont principalement les habiletés Premiers soins, Chirurgie et Réanimation :

- **La Réanimation** permet de stabiliser les blessures d'un personnage lorsqu'il se trouve sous le seuil négatif, ce qui permet de retirer l'effet de Saignement.
- **Les Premiers soins** permettent de traiter et soigner le personnage hors du combat, permettant de regagner tous les points de vie manquants. Le joueur se fait octroyer une carte de condition à chaque fois qu'il reçoit des Premiers soins. Cette carte détermine si le personnage a souffert d'un Traumatisme, par exemple une fracture ou une lacération profonde.
- **La Chirurgie** est un processus complexe et coûteux en ressources et en personnel qui permet de traiter les Traumatismes. Il s'agit de la seule façon de se départir d'une carte de condition de type Traumatisme.

ARMES

Étant donné le contexte d'Empyrée, la grande majorité des armes de types médiévales ne sont pas permises. Les armes à privilégier sont plutôt des outils tels que des clés à molette, des haches de bûcheron et des masses de construction. À cela s'ajoutent des sabres de cavalerie pour les officiers et l'élite, ainsi que des matraques pour les policiers et soldats.

PROGRESSION

CHOIX D' HABILITÉS

Un personnage peut avoir l'opportunité d'apprendre n'importe quelle habileté, mais certaines sont plus faciles à obtenir. Il existe deux types d'habiletés :

- **Habilités natives** : Ces habiletés sont disponibles à la création du personnage et proviennent de l'origine et de l'archétype du personnage. Le personnage a une disposition à apprendre ces habiletés, par sa nature et son éducation, et elles peuvent donc être apprises entre les événements sans nécessiter d'enseignement.
- **Habilités externes** : Ces habiletés ne sont pas disponibles à la création du personnage, mais elles peuvent tout de même être apprises entre les événements. Puisque le personnage est moins familier avec ces habiletés, un enseignement est requis afin de pouvoir acheter ce type d'habiletés. Cet enseignement peut provenir d'un autre joueur ou d'un PNJ, selon les opportunités qui se présentent en jeu.

UNITÉS DE TEMPS

Il n'existe pas de système de « points d'expérience » dans Empyrée. Après un événement, un joueur a une unité de temps, appelé Chrono, et il peut s'en servir pour apprendre une nouvelle habileté, réorienter une habileté, enseigner, contribuer à un projet ou une action collective. Ces unités de temps ne peuvent pas être accumulées. Si elles ne sont pas utilisées, on considère alors que le personnage n'a rien fait de particulier.

Un personnage ne peut pas apprendre plus que **2 nouvelles habiletés** après la création du personnage, pour un maximum de **4 habiletés** (5 pour un arcadien). L'une de ces habiletés doit toutefois être obligatoirement un **Métier**. Une fois son potentiel individuel atteint, un joueur peut utiliser son chrono pour :

- **Réorientation** : Le joueur peut choisir de déplacer une habileté. Il peut ainsi apprendre une nouvelle habileté, selon les modalités habituelles, en perdant l'une de ses habiletés apprises. Une habileté perdue de cette façon peut seulement être apprise à nouveau avec l'aide d'un mentor.
- **Support à la communauté** : Le joueur peut également choisir de consacrer son temps à aider la communauté, ce qui permet d'accélérer la construction d'un bâtiment ou d'augmenter la productivité d'une ressource. De cette façon, même un personnage qui a atteint son plein potentiel reste un atout pour Exo-6.

PROJET COLLECTIF

Une nouvelle installation, construction ou réparation est un exemple de projet collectif. Lorsque l'un d'entre eux est disponible, il sera précisé combien de chronos (participants) et de ressources sont nécessaires à son achèvement. Ce type de projet ne peut pas s'accomplir seul et nécessite la mobilisation d'un plus ou moins grand groupe de participants.

Dans certains cas, les participants doivent avoir certaines habiletés particulières, présentées par de petites icônes. Certaines structures, par exemple, nécessitent plus d'un participant possédant des habiletés mécaniques.

CRÉATION DE PERSONNAGE

Votre personnage est un habitant de la République socialiste fédérative de Ninev, une nation totalitaire qui comprend six États. Il a été jugé coupable d'un crime (parfois plusieurs) pour lequel il purge sa peine dans le camp de travail d'Exo-6.

1. SÉLECTIONNER UNE ORIGINE

L'origine permet de déterminer pourquoi le personnage est incarcéré dans le camp de travail d'Exo-6. La plupart des origines, à l'exception du Délinquant et du Soldat, suggèrent aussi la nationalité du personnage.

2. SÉLECTIONNER UNE NATIONALITÉ

Choisir une nationalité parmi les six États de la République. La nationalité influe sur la culture, la religion et le contexte du personnage.

3. SÉLECTIONNER UNE SOUS-ESPÈCE

La sous-espèce par défaut est l'arcadien, qui est la plus répandue de la République. Chacune des sous-espèces apportent des particularités physiques et des avantages spéciaux.

4. SÉLECTIONNER UN ARCHÉTYPE

L'archétype représente la personnalité du personnage et détermine les habiletés disponibles à la création du personnage.

5. SÉLECTIONNER LES HABILETÉS

Vous pouvez choisir une habileté liée à votre origine ainsi qu'une habileté liée à votre archétype à la création du personnage.

6. DÉVELOPPER LE PERSONNAGE ET SON HISTORIQUE

Avec les étapes précédentes, vous avez déjà déterminé l'origine, la nationalité, la sous-espèce et l'archétype de votre personnage. Il vous reste donc à terminer de figurer la personnalité et l'histoire de votre personnage. Quels sont ses aspirations? Quelle est sa plus grande faiblesse?



ORIGINES

« *Seuls la souffrance et le travail acharné permettent d'expier ses fautes.* »

Ilya Lukin, secrétaire général du Parti Ouvrier Unifié de Ninev.

À l'exception du personnel du DACT, les personnages d'Empyrée ont un élément en commun : ils ont tous été jugés coupables d'un crime pour lequel ils ont été envoyés purger leur peine dans le camp de travail d'Exo-6. Des crimes très variés peuvent être passibles d'une telle peine, allant du simple vol jusqu'à l'hérésie. Par conséquent, votre personnage peut provenir de toutes les sphères de la société.

Les origines permettent d'expliquer les raisons ayant poussé le personnage à commettre un crime. Chaque origine, à l'exception du Délinquant, est liée à un groupe ou une cause. Il est recommandé d'adhérer à un groupe puisque ceux-ci seront déterminants durant le jeu. Unis, nous sommes plus forts.

LES CRIMES

La République utilise un système judiciaire strict, où les condamnations dans les camps de travail sont courantes pour des infractions pénales, politiques et militaires. Les types de crimes qui peuvent conduire à une telle punition sont le vol, le trafic, la contrebande, l'agression, l'hérésie, l'opposition au gouvernement, la participation ou le soutien à la résistance, la propagande anti-Ninev, la fabrication de mensonges sur l'État, la critique de l'État (y compris dans les lettres personnelles), le sabotage et le fait de parler avec un ennemi de la nation.

Les crimes plus graves tels que la trahison, l'espionnage, le terrorisme et le meurtre sont passibles de la peine de mort. Les crimes économiques, par exemple le fait d'accepter des pots-de-vin, sont également considérés comme des crimes passibles de la peine capitale lorsqu'ils sont perpétrés contre l'État et les biens publics. Les deux méthodes d'exécution les plus couramment utilisées sont la pendaison et la précipitation dans le vide.

CHOISIR VOTRE ORIGINE

Chacune des origines présente l'appartenance à un groupe, ainsi qu'un choix de 2 habiletés. Lors de la création du personnage, vous devez sélectionner l'une de ces habiletés.

LES ORIGINES

Les origines disponibles sont les suivantes :

- **Le Criminel** est un membre de la famille Svetlugan, l'une des principales familles du crime organisé de la cité-État de Kitezh.
- **Le Délinquant** s'est fait prendre à commettre un crime, peut-être le premier de sa vie. Il n'appartient à aucun groupe particulier.
- **Le Déserteur** était un soldat de l'armée républicaine de Ninev, membre de la 31^{ème} unité de Sapeur-ingénieurs de Ninev.
- **L'Élite** était un membre influent de la haute société d'Arcadia, de l'élite intellectuel ou un député local du conseil d'État d'Arcadia.
- **L'Hérétique** est un membre de la minorité ethnique de Shinar, qui entretient des pratiques religieuses hérétiques sous la forme du Vitalisme.
- **Le personnel du DACT** occupe une profession de soutien sur Exo-6. Contrairement aux autres origines, il ne s'agit donc pas d'un détenu.
- **Le VIP** est un détenu ayant un statut social important dans la république. Celui-ci est incarcéré à la prison à sécurité minimale du camp Félicité.

CRIMINEL

Nationalité : Kitezh

Le personnage est un membre de la famille Svetlugan, l'une des plus influentes familles du crime organisé de la cité-État de Kitezh. La famille Svetlugan opère dans la contrebande et le trafic d'alcool et de Saphir, une puissante drogue de synthèse conçue à partir d'éther brut.

Dans l'espoir de saboter les forces de Svetlugan, **Hektor Von Balen** a concerté avec Ninev afin de tendre un piège à plusieurs membres de la famille. Ceux-ci ont tous été arrêtés sommairement puis envoyés vers les camps de travail.

CRIMES

Le Criminel a été condamné à être envoyé dans le camp de travail d'Exo-6 pour un ou plusieurs des crimes suivants :

- **Récidive de vol**
- **Intrusion**
- **Voie de fait**
- **Trafic de drogues**
- **Contrebande**

HABILETÉS

Le Criminel a accès aux deux habiletés suivantes à la création du personnage :

- **Serrurerie**
- **Toxicologie**

DÉLINQUANT

Nationalité : Toutes

Le personnage s'est fait prendre à commettre un crime, peut-être le premier de sa vie. Il peut être un délinquant qui a commis plusieurs menus larcins, une personne désespérée qui a commis un vol pour pouvoir nourrir sa famille ou encore un malheureux dont le seul crime est de devoir de l'argent à trop de gens.

Cette origine est disponible pour ceux qui veulent faire cavalier seul et qui ont un concept qui ne cadre pas avec les autres origines établies. Le Délinquant n'appartient à aucun groupe ou organisation, et il peut venir de n'importe quel État de la République.

CRIMES

Le Délinquant a été condamné à être envoyé dans le camp de travail d'Exo-6 pour un ou plusieurs des crimes suivants :

- **Vol**
- **Intrusion**
- **Voie de fait**
- **Critique de l'État**
- **Dettes**
- **Viol**

HABILETÉS

Le Délinquant a accès aux deux habiletés suivantes à la création du personnage :

- **Adrénaline**
- **Tête de cochon**

DÉSERTEUR

Nationalité : Toutes

Le personnage était un soldat de l'armée républicaine de Ninev, membre de la 31^{ème} unité de Sapeurs-ingénieurs de Ninev. Nouvellement formée durant le conflit de 1771, cette unité n'avait encore aucune expérience réelle de combat. En 1772, ils furent attaqués par surprise par l'ennemi. Plutôt que de condamner son unité à la mort, le lieutenant **Piotr Orlov** décida de se rendre plutôt que de sacrifier ses hommes en vain.

Les survivants furent incarcérés par l'ennemi pendant plusieurs semaines avant de réussir à s'enfuir. Contrairement à la désertion, le fait d'avoir été capturé par l'ennemi n'est pas considéré comme un crime capital, mais comme une grave marque de faiblesse. Dès leur retour à Ninev, tous les soldats de l'unité furent mis sous arrêt et envoyés vers des camps de travail.

CRIMES

Le Déserteur a été condamné à être envoyé dans le camp de travail d'Exo-6 pour le crime suivant :

- **Capture par l'ennemi**

HABILETÉS

Le Déserteur a accès aux deux habiletés suivantes à la création du personnage :

- **Armes électriques**
- **Sabotage**

ÉLITE D'ARCADIA

Nationalité : Arcadia

Le personnage était un membre influent de l'État d'Arcadia avant la grande répression du 17 septembre 1771. Il peut avoir été un membre de la haute société d'Arcadia, de l'élite intellectuelle ou encore un député local du conseil d'État d'Arcadia.

À la suite de la grande répression, toutes les personnes d'influence furent mises sous arrêt et envoyés dans les camps de travail afin de purger leur peine. Le seul crime des membres de l'élite d'Arcadia est d'avoir été une personne importante.

CRIMES

L'Élite a été condamné à être envoyé dans le camp de travail d'Exo-6 pour le crime suivant :

- **Élite d'un pays dissident**

HABILETÉS

L'Élite a accès aux deux habiletés suivantes à la création du personnage :

- **Évaluation**
- **Interrogation**

HÉRÉTIQUE

Nationalité : Shinar

Le personnage est un membre de la minorité ethnique de Shinar, qui entretient des pratiques religieuses hérétiques sous la forme du Vitalisme. Cette religion est proscrite par la République et remet en question le caractère sacré de la nation de Ninev. Aux yeux de Ninev, une personne honnête se doit d'avoir pour seuls intérêts la logique et la rigueur intellectuelle, alors que les fausses croyances sont formellement proscrites.

Le Vitalisme est une religion polythéiste ancienne, laquelle trouve ses origines chez les peuples qui habitaient jadis sur les territoires de Shinar et du Folklande. Elle est fondée sur le caractère sacré du monde qui existait avant l'ascension de la civilisation moderne.

CRIMES

L'Hérétique a été condamné à être envoyé dans le camp de travail d'Exo-6 pour le crime suivant :

- **Hérésie**

HABILETÉS

L'Hérétique a accès aux deux habiletés suivantes à la création du personnage :

- **Langues mortes**
- **Messe**

PERSONNEL DU DACT

Nationalité : Toutes

Le personnel du DACT occupe l'un des rôles de soutien nécessaire afin d'assurer le bon fonctionnement d'Exo-6. Ceci regroupe donc une large panoplie de professions, allant de médecin à concierge. Les employés du DACT ont des qualifications exemplaires dans le cadre de leur travail. Parmi les gardes, plusieurs sont d'anciens détenus réformés.

Lors d'un incident récent, l'un des quartiers d'habitation réservé au personnel du DACT a été détruit dans un large incendie. Ceux-ci sont maintenant à la recherche de camps qui pourraient les héberger en attendant l'aide inévitable de Ninev.

CRIMES

Le personnel du DACT n'a commis aucun crime et il est employé par le gouvernement de la république.

HABILETÉS

Le personnel du DACT a accès aux deux habiletés suivantes à la création du personnage :

- **Endurance**
- **Adrénaline (sécurité)**
- **Construction (col bleu)**
- **Diagnostique (médical)**

VIP

Nationalité : Arcadia, Kenoma, Ninev

Le VIP est un détenu ayant un statut social important dans la société dont le patriotisme a été remis en doute. Afin de faire disparaître celui-ci de la sphère publique, le personnage a été envoyé vers le camp Félicité, sur Exo-6. Il s'agit d'un camp à sécurité minimale où les détenus jouissent d'une grande liberté.

Parmi ces détenus, on retrouve principalement des érudits kénomiens, des nineviens ainsi que des membres de l'élite politique d'Arcadia.

CRIMES

Le VIP a été condamné à être envoyé dans le camp de travail d'Exo-6 pour un ou plusieurs des crimes suivants :

- Critique de l'État
- Élite d'un pays dissident
- Participation ou soutien à la Résistance

HABILETÉS

L'Hérétique a accès aux deux habiletés suivantes à la création du personnage :

- Chimie
- Technologie

NATIONALITÉ

*« Un peuple qui ne connaît pas son passé,
ses origines et sa culture ressemble à un arbre sans racines. »*

- Marcus Garvey

La nationalité représente la culture du personnage. L'endroit d'où vous venez a un impact direct et important sur vos connaissances, votre vision de la République et sur votre tenue vestimentaire. Les cultures sont variées au sein de la République et les habitants des diverses régions sont fiers de leurs origines.

LA RÉPUBLIQUE DE NINEV

La République Socialiste Fédérative de Ninev regroupe 6 états fédérés. Chacun d'entre eux constitue une nation à part entière et recèle une histoire qui remonte au-delà des origines de la République. Les habitants sont donc différents et uniques en fonction de leur région d'origine.

Les habitants des différentes nations sont tous soumis aux lois et à l'autorité de Ninev, mais ils en tirent aussi des avantages. Les avancées technologiques de Ninev et les ressources alimentaires de Folklande sont ainsi à la disposition de l'entièreté des habitants. La prospérité amenée par la République a entraîné une augmentation de la population et une diminution des guerres et des épidémies.

CHOISIR UNE NATIONALITÉ

Les nationalités n'ont aucune incidence au niveau de la feuille de personnage, mais elles ont un grand impact sur la culture de ce dernier. Qui plus est, certaines origines et sous-races nécessitent d'appartenir à une nation précise, ce qui peut orienter votre choix.

LES NATIONALITÉS

Les six États de la République sont les suivants :

- **Arcadia** est un État prospère et influente de la République. Les arcadiens sont reconnus pour leur riche culture.
- **Le Folklande** est un État frontalier situé en périphérie du territoire de la République. Les folklandais sont des gens fiers qui vivent principalement de l'agriculture et de l'élevage d'oies.
- **Le Kenoma** est l'un des plus anciens alliés de Ninev, reconnu pour ses monastères, son industrie de l'horlogerie et ses magnifiques paysages montagneux. Les kénomien sont un peuple spirituel et traditionnel, possédant une riche culture.
- **Kitezh** est une cité-État situé au cœur de la République. Centre névralgique du commerce, la ville fourmille jour et nuit et accueille des gens des quatre coins de la République.
- **Ninev** est l'État le plus influent de la République et constitue le bastion de l'innovation et de la technologie. Les Nivesk croient au dévouement, au travail acharné et à une logique rigoureuse.
- **Shinar** est le dernier État à rejoindre la République. Ancien territoire des Tempestaires, il s'agit de la plus grande source de minerai et d'éther. Les plus braves vont travailler dans les mines, dans l'espoir de démontrer leur valeur et obtenir leur citoyenneté.

ARCADIA

Arcadia était jusqu'à récemment un État prospère et influent de la République. Le Conseil d'État commençait à être agacé d'envoyer sans cesse des ressources et de l'argent afin de financer l'expansion de la République, sans jamais avoir quoi que ce soit en retour. Lorsque la République débuta une conscription afin d'enrôler les jeunes adultes afin de défendre ses frontières, Arcadia se décida à prendre action. Le 11 mars 1771, ils déclarèrent officiellement la séparation de la République, fondé sur le fait qu'Arcadia n'avait jamais cédé légalement son pouvoir législatif à Ninev.

Craignant de montrer sa faiblesse et d'ouvrir la dissidence dans ses rangs, Ninev réprima avec violence cette action politique. Le 17 septembre 1771, les conseillers d'Arcadia et leur famille sont mis sous arrêts et le conseil d'État est dissolu sur le champ, alors que l'État est placé sous la tutelle de la République. Un tribunal est instauré afin de juger toutes les personnes ayant participé à la tentative d'insurrection, et de nombreux membres de la haute société et des médias sont condamnés aux camps de travail.

FOLKLANDE

Le Folklande (Folkvangr en folklandais) est un État frontalier situé en périphérie du territoire de la République. Ce territoire était jadis partagé avec un autre peuple, les Varanges, lequel n'existe plus aujourd'hui. L'une des premières nations à rejoindre la Confédération, le Folklande fut le théâtre de plusieurs affrontements avec les Tempestaires. Par conséquent, ses habitants ont développé un fort sentiment nationaliste et ils sont réputés pour leur ténacité et leur résilience.

À l'origine, les peuples qui composaient le Folklande étaient principalement nomades et ils voyageaient avec leurs troupeaux d'oies de régions en régions. L'agriculture était seulement pratiquée dans certaines régions spécifiques. L'adhésion à la République a apporté une sédentarisation des populations et une forte croissance de l'agriculture.

KENOMA

L'un des plus anciens alliés de la Confédération, les Kénomiens ont un héritage commun avec le peuple de Ninev. Malgré leur territoire inhospitalier, ils ont développé une riche culture distincte. Leur religion partage de nombreuses similitudes avec la religion officielle de la République, mais celle-ci est portée sur la culture de l'esprit plutôt que sur la science.

Kenoma est connu pour ses monastères inaccessibles, où les moines ont parfait les techniques de l'imprimerie, du fromage et de la pharmacopée. En conséquence, le kénomien est couramment utilisé par toutes les nations alliées, ce qui joua un rôle dans la décision d'en faire la langue officielle de la République.

KITEZH

Kitez h a commencé comme une petite colonie sur une seule île volante, fondée par un groupe de pionniers intrépides qui souhaitaient créer un poste de commerce hors de l'influence des grandes nations de Ninev, Arcadia et Kenoma. L'île de Kitez h était dénuée de vie et ne contenait aucune ressource exploitable. De plus, les conditions météorologiques y étaient imprévisibles et rigoureuses.

Malgré ces défis, les colons ont persévéré et, au fil du temps, leur établissement s'est développé et étendu. De nouvelles îles ont été ajoutées à la colonie, et Kitez h est devenue une ville prospère. Au fur et à mesure que la ville grandissait, son influence commerciale prenait aussi de l'ampleur avec un port animé et une classe marchande florissante.

L'emplacement de la ville lui a permis d'établir des liens commerciaux avec Arcadia, Kenoma et Ninev et les régions éloignées, telles que le Folklande et Shinar, qui auraient été difficiles d'accès autrement. En 1595, Kitez h se joint à la Confédération, ce qui lui permis de solidifier son importance commerciale.

La liberté étant au cœur des principes de Kitez h, l'inégalité et la corruption ont rapidement émergés alors que des personnalités puissantes cherchaient à exploiter les ressources de la ville à leur propre profit. Les gangs de rue et les syndicats criminels sont par le fait même apparus comme une force dominante dans l'économie clandestine de la ville.

NINEV

L'histoire de l'État de Ninev remonte à la guerre contre les Tempestaires, en 1588. La menace posée par les Tempestaires a conduit à la formation de la Confédération, et Ninev a joué un rôle clé dans son établissement. Les avancées technologiques de Ninev ont grandement bénéficié à tous les États confédérés, mais la demande croissante de matières premières a entraîné une crise économique importante et une disparité de richesse croissante entre les classes sociales.

En réponse à une révolution dans l'un des États confédérés, Ninev a pris des mesures drastiques pour rétablir la stabilité et a fini par consolider son pouvoir. Au fil du temps, le Parti ouvrier unifié de Ninev a gagné en puissance et a fini par prendre le contrôle total des pouvoirs législatif, exécutif et judiciaire, ainsi que de la presse. Bien que les conseils d'État conservent un pouvoir limité, le parti est devenu la force dominante de la République fédérative socialiste de Ninev.

SHINAR

Shinar était autrefois une île sacrée des Tempestaires, avec plusieurs temples et lieux de pèlerinage. Après la guerre des Tempestaires, le territoire fut récupéré par la Confédération, qui utilisèrent principalement Shinar pour l'exploitation forestière avec de petites colonies éparses. Cependant, la découverte de cristaux précieux dans les passages souterrains a conduit à l'essor des industries d'extraction et de raffinage du cristal, ainsi qu'au développement de logements ouvriers.

Au fur et à mesure que les industries de Shinar se développaient, il est devenu un atout important pour la République. En raison de son statut d'ancienne île des Tempestaires et de son annexion à la République, les habitants de Shinar ont été traités davantage comme une colonie que comme un véritable État. Cela a conduit à une ingérence politique du gouvernement de Ninev, qui a souvent donné la priorité à ses propres intérêts sur les besoins de la population de Shinar.

Le mécontentement des citoyens grandit alors que le gouvernement de Ninev continuait d'exploiter les ressources de Shinar sans compenser ou protéger adéquatement son peuple. Cela a finalement conduit à des soulèvements et des tensions entre le peuple de Shinar et la République. Cette tension a mené à la Révolte de Shinar en 1753, laquelle fut violemment réprimée par Ninev.



SOUS-ESPÈCES

« Ce que nous divise est pâle en comparaison avec ce que nous unit. »
- Edward Kennedy

Le monde d'Empyrée est constitué de plusieurs phénotypes de l'être humain, lesquels constituent les sous-espèces. La sous-espèce la plus répandue est l'arcadien, lequel constitue l'humain standard. Lorsqu'un être humain présente certaines caractéristiques insolites et spécifiques, il est considéré comme appartenant à l'une des autres sous-espèces.

Les sous-espèces sont généralement très limitées en nombre et leur démographie est souvent restreinte à des régions précises de la République. En raison de leurs apparences souvent très distinctives, certaines sous-espèces font l'objet de racisme de la part de leur prochain. D'autres sont perçues comme ayant un caractère sacré ou supérieur.

Dans le cadre du jeu, chacune des sous-espèces, à l'exception des arcadiens, présentent des caractéristiques physiques distinctes ainsi que des capacités uniques.

DE L'ORIGINE DES SOUS-ESPÈCES

« Selon l'Académie Supérieure des Lumières d'Agenois, la race originelle serait née dans la déchéance et l'obscurité. Les individus qui se démarquèrent avec leur pureté et leur intelligence se rassemblèrent sous la lumière bienveillante de Nineveh. Grand Édificateur du Firmament, Nineveh, a alors créé le soleil et amené les peuples dignes hors du Néant vers le paradis des Iles flottantes qui constituent maintenant la Confédération. Il apporta la lumière de la connaissance au reste du monde.

Les Nineviens vécurent ainsi pendant des siècles, purs et parfaits. Avec le temps et le départ de Nineveh, les impuretés des simples mortels qui peuplait jadis l'obscurité revinrent et se mélangèrent à la génétique de la population de Ninev, créant ainsi dans les endroits le plus reculés des abominations et des enfants imparfaits. Avec le temps, les yeux violets devinrent de moins en moins fréquents et encore

aujourd'hui la naissance d'un enfant parfait amène bonheur et prospérité à sa famille. »

- Traité de Agenois sur la lumière, écrit par l'Architecte Anton Koslov 1^{er} (1595)

LES SOUS-ESPÈCES

Les sous-espèces sont les suivantes :

- **Les Arcadiens** sont la sous-espèce la plus nombreuse et constituent la majorité de la population de la République.
- **Les Hornfolks** sont une sous-espèce très distinctive des régions éloignées du Folklande. Leur apparence est variée mais peut inclure des traits animaliers tels que des oreilles larges et pointues, des protubérances osseuses semblables à des cornes de cerf ainsi que des pupilles fendues.
- **Les Hélois** sont la sous-espèce originaire du Kenoma. Ils ont pour particularité d'avoir une peau pâle avec des reflets dorés au niveau des tempes et des paupières.
- **Les Nineviens** se considèrent comme étant la sous-race optimale, représentant le pinacle de la condition humaine. Leur acuité mentale et leur physique seraient inégalés. Leur peau est très pâle et certains ont des iris d'une couleur inhabituelle variant de rose à pourpre.
- **Les Shinarii** sont les descendants des Tempestaires. Tous les Shinarii ont pour particularité d'être porteurs sains de la Cristalose, une maladie qui ravage les mineurs de cristaux. Des cristaux percent leur peau le long des voies respiratoires, particulièrement au niveau du cou.

ARCADIEN

Les arcadiens ont une grande capacité d'adaptation, ce qui leur a permis de devenir la sous-espèce la plus répandue de la République.

Avantage : Accès une habileté supplémentaire à la création du personnage.

Répartition : Toutes. On retrouve des arcadiens dans tous les États de la République.

HORNFOLK

Certains folklandais naissent avec des traits physiques hors du commun. Leurs oreilles sont plus larges et pointues, des protubérances osseuses semblables à des cornes saillent de leur front et leurs pupilles sont fendues comme celle d'un félin. C'est un honneur pour un village d'accueillir une telle personne et ils sont grandement respectés au sein du Folkvangr. À l'opposé, ces personnes sont perçues négativement par le reste de la République.

Avantage : +2 points de vie. De plus, la personne équivaut à 2 manœuvres pour un projet de construction.

Traits physiques : Au moins un des éléments suivants : oreilles animales ou pointues, cornes, pupilles fendues

Répartition : Folklande

HÉLOIS

Les hélois sont touchés par le Solium, cette substance mythique qui constituerait les vestiges de Nineveh. Ceux-ci développent un lien mystique avec le soleil, et leur peau peut prendre des teintes dorées, particulièrement au niveau des paupières et des tempes. On raconte que les purs sangs peuvent s'abreuver exclusivement de la lumière du soleil pour subsister.

Avantage : Régénération. Grâce à la lumière du soleil, le personnage est capable de se remettre des blessures les plus graves. Il peut se départir d'une carte de traumatisme après une heure, jusqu'à 2 fois par jour.

Traits physiques : Maquillage doré sur les paupières et les tempes.

Répartition : Kenoma

NINEVIEN

Les véritables Nineviens sont considérés comme étant la condition humaine idéale. Leur longévité serait supérieure à celle de toute autre sous-espèce, et leur acuité mentale et physique serait inégalée. Leur apparence inusitée permet de reconnaître immédiatement un Ninevien. Leur peau est généralement de très claire à très pâle. Plus rarement, la couleur de l'iris varie de rose à pourpre. En témoignage de leur génétique supérieure, ils ont une apparence soignée.

Cette sous-espèce a la particularité de ne pas pouvoir être produite par l'union de deux Nineviens. Seul l'union d'une personne de sang Ninevien avec une autre sous-espèce peut possiblement résulter en la naissance d'un Ninevien. En conséquence, cette sous-espèce est en déclin constant.

Avantage : Immunité aux maladies et toxines. Le personnage ne peut pas contracter la Cristalose. Tout effet positif ou négatif lié à l'ingestion d'une toxine, d'une drogue ou d'un médicament est ignoré.

Traits physiques : Peau pâle, apparence soignée, lentilles mauves (facultatif)

Répartition : Ninev

SHINARII

Les descendants des Tempestaires, les Shinarii, souffrent tous des symptômes de la Cristalose à cause du contact prolongé avec les émanations de cristal dans les mines. En conséquence, des morceaux de cristal percent leur peau, particulièrement le long des voies respiratoires.

Avantage : Résistance aux attaques électriques. Au lieu d'être paralysé, le personnage reçoit un point de dégât à chaque attaque électrique reçue.

Trait physiques : Cristaux sur le visage (symptômes de Cristalose)

Répartition : Shinar

ARCHÉTYPES

« Après tout, c'est le développement de la personnalité humaine qui est le but suprême de la civilisation. »

- Alexis Carrel

Chaque archétype représente un ensemble unique de traits, d'aptitudes et de compétences, qui déterminent entre autres les habiletés disponibles au personnage. Que vous choisissiez d'incarner l'archétype du Brave, de l'Esprit Libre ou du Génie, votre choix aura un impact sur votre expérience de jeu et vos interactions.

CHOISIR UN ARCHÉTYPE

Chacun des archétypes présente un type de personnalité ainsi qu'un choix de 4 habiletés. À ces habiletés s'ajoute l'habileté de Métier, qui est disponible pour tous les archétypes. Lors de la création du personnage, vous devez sélectionner l'une de ces habiletés.

LES ARCHÉTYPES

Les archétypes sont les suivants :

- **L'Altruiste** est une personne bienveillante et dévouée, prête à faire des sacrifices personnels pour le bien-être de son prochain.
- **L'Architecte** est un esprit stratégique et créatif, motivé par le désir de laisser sa marque et de créer de nouvelles choses.
- **L'Artiste** est une âme créative et visionnaire, qui s'exprime à travers différentes formes d'art pour partager sa vision unique avec le monde.
- **La Balance** excelle dans les domaines de la bureaucratie et de la justice, prenant des décisions équitables et maintenant l'équilibre.

- **Le Brave** est un être courageux et dévoué, prêt à défendre les siens et leur nation contre toute adversité.
- **Le Chercheur** est constamment en quête de savoir et de compréhension, explorant les mystères du monde et proposant de nouvelles idées.
- **L'Esprit Libre** trace son propre chemin, refuse de se conformer et apporte des idées audacieuses et non conventionnelles.
- **L'Exalté** est un sage intuitif, connecté aux énergies mystiques et guidé par une sagesse intérieure qui transcende la réalité tangible.
- **Le Génie** est doté d'une intelligence exceptionnelle et d'une pensée créative, capable de faire des découvertes et des innovations significatives.
- **L'Orateur** possède un talent inné pour la parole et l'art de convaincre, captivant les foules avec ses discours persuasifs et inspirants.
- **Le Pèlerin** est un explorateur curieux qui cherche constamment de nouvelles expériences et des aventures pour élargir ses horizons.
- **Le Soleil** est une personne optimiste et rayonnante, capable de trouver le positif dans toutes les situations et d'apporter de la joie à ceux qui l'entourent.
- **Le Résilient** est une personne déterminée et inébranlable, prête à surmonter tous les obstacles pour atteindre ses objectifs et réussir.

L'ALTRUISTE

Dans un village ravagé par une tempête dévastatrice, les habitants désespérés tentent de reconstruire leur communauté. Au milieu des débris et des cœurs brisés, une figure bienveillante émerge. C'est Lucia, une jeune femme aux yeux pétillants de compassion. Armée d'une pelle et d'un sourire réconfortant, elle se consacre sans relâche à aider ceux qui ont perdu leurs foyers et leurs espoirs. Son énergie inépuisable et sa détermination à alléger le fardeau de son prochain réchauffent les cœurs refroidis par la tragédie.

DESCRIPTION

L'Altruiste est une personne bienveillante et attentionnée, dont le souci principal est le bien-être de son prochain. Celui-ci se distingue par sa nature attentionnée et dévouée. Il est prêt à faire des sacrifices personnels pour le bien-être d'autrui et attache une grande importance aux relations solides et au soutien de son entourage.

Motivés par un désir de faire une différence positive dans le monde, il est souvent attiré par des causes humanitaires. Son empathie, sa sensibilité et sa capacité à comprendre les émotions sont des qualités qui le caractérisent.

RÔLE

L'Altruiste incarnera souvent le rôle du guérisseur, du protecteur ou de l'allié fidèle. Sa motivation principale est d'aider leurs compagnons et de protéger les plus faibles. Il offre un soutien moral grâce à sa compréhension des émotions et sa capacité à apaiser les tensions.

HABILETÉS

L'Altruiste a accès aux habiletés suivantes à la création du personnage :

- Diagnostique
- Messe
- Premiers soins
- Réanimation

L'ARCHITECTE

Dans une salle de réunion baignée de lumière, les esprits bouillonnent d'idées et de projets. Au centre de cette effervescence, se trouve Oliver. Avec une tablette dans une main et un stylo dans l'autre, il étudie chaque détail avec une précision presque obsessionnelle. Son esprit analytique en ébullition et sa curiosité insatiable l'ont amené à concevoir un plan ambitieux pour révolutionner l'industrie.

DESCRIPTION

L'Architecte est une personne ambitieuse et créative, animée par le désir de laisser sa marque dans le monde et de créer de nouvelles choses. Celui-ci est caractérisé par sa pensée stratégique, sa vision à long terme et sa capacité à élaborer des plans complexes.

Il est connu pour son esprit analytique, sa curiosité intellectuelle et sa capacité à conceptualiser des idées novatrices. Il est motivé par le désir de comprendre les systèmes, de résoudre des problèmes complexes et de réaliser des projets ambitieux.

Pour lui, il est essentiel de laisser son empreinte dans le monde et de créer des choses nouvelles. Il aspire à laisser un héritage durable à travers ses réalisations.

RÔLE

L'Architecte sera souvent le stratège, celui qui élabore les plans et trouve des solutions créatives aux problèmes. Il apporte une vision à long terme et un sens de l'anticipation, ce qui lui permet de voir les opportunités et les risques. Sa capacité à conceptualiser et à exécuter des idées complexes est un atout précieux.

HABILETÉS

L'Architecte a accès aux habiletés suivantes à la création du personnage :

- Construction
- Ingénierie
- Sabotage
- Technologie

L'ARTISTE

Dans un salon de thé, les murmures des conversations se mêlent au doux son d'une guitare acoustique. Assis à une table, les cheveux ébouriffés et les yeux brillants, se trouve Emma. Ses doigts effleurent les cordes avec grâce, créant une mélodie envoûtante qui enivre l'atmosphère. Elle se laisse emporter par sa passion, exprimant ses émotions les plus profondes à travers chaque note qu'elle joue.

DESCRIPTION

L'Artiste est une personne créative et visionnaire, qui possède un talent inné pour l'expression artistique. Celui-ci est animé par une passion profonde pour la création et il a un désir ardent de partager sa vision unique avec le monde.

Il est reconnu pour sa sensibilité artistique, son imagination débordante et sa capacité à capturer l'essence de la beauté dans différentes formes d'art. Qu'il s'agisse de la peinture, de la musique, de la danse, du théâtre ou de tout autre médium artistique, il est en mesure de traduire ses émotions et ses idées en œuvres d'art inspirantes.

Sa créativité est souvent alimentée par sa connexion profonde avec son monde intérieur. Il est attentif aux détails, aux nuances et aux émotions qui l'entourent, ce qui se reflète dans son travail artistique. L'Artiste est souvent en quête de nouvelles expériences et d'inspiration, ce qui le pousse à explorer différents styles, techniques et concepts artistiques.

RÔLE

L'Artiste sera souvent celui qui apporte une perspective unique et artistique. Il peut jouer le rôle de l'interprète, du musicien, du poète ou de tout autre type d'artiste. Sa créativité et sa sensibilité lui permettent de trouver des solutions originales aux problèmes et d'apporter une contribution unique.

HABILETÉS

L'Artiste a accès aux habiletés suivantes à la création du personnage :

- Chimie
- Construction
- Évaluation
- Traduction

LA BALANCE

Dans une salle d'audience solennelle, les murmures s'apaisent lorsque la porte s'ouvre. La figure imposante de Thomas, fait son entrée. Vêtu d'une robe noire et d'une expression sereine, il inspire respect et confiance. Les parties impliquées dans le procès se tournent vers lui, cherchant une décision juste et équilibrée. Thomas examine attentivement chaque preuve, chaque témoignage, et pèse les arguments avec une impartialité remarquable.

DESCRIPTION

La Balance est une personne habile dans les domaines de la bureaucratie et de la justice. Celui-ci peut exceller en tant que juge ou bureaucrate, et il est connu pour sa capacité à maintenir l'équilibre et à prendre des décisions justes et équitables.

Il est motivé par un sens inné de la justice et de l'équité. Il est soucieux de respecter les règles et les procédures établies, et attache une grande importance à la protection des droits et à l'égalité pour tous. Sa capacité à peser les différentes perspectives et à prendre des décisions impartiales est une caractéristique clé de l'archétype.

RÔLE

La Balance sera souvent celui qui occupe un rôle de juge, d'arbitre ou de médiateur. Son expertise dans les domaines de la bureaucratie et de la justice lui permet de naviguer habilement à travers des situations complexes et de trouver des solutions équilibrées. Il veille à ce que les règles soient respectées et à ce que chaque individu reçoive un traitement équitable.

HABILETÉS

La Balance a accès aux habiletés suivantes à la création du personnage :

- Évaluation
- Interrogation
- Investigation
- Traduction

LE BRAVE

Dans les rues embrumées d'une ville en guerre, le son des bombardements résonne dans l'air. Au milieu du chaos, se trouve James. Vêtu de son uniforme militaire, son regard est fixé sur l'horizon, résolu et déterminé.

Sa patrie est en danger, et il est prêt à tout sacrifier pour la protéger. Le devoir l'appelle et il répond avec un courage sans faille. Il serre sa main sur le médaillon qui repose sur sa poitrine, un symbole de sa loyauté envers les siens.

DESCRIPTION

Le Brave est une personne courageuse et dévouée, prête à tout pour défendre les siens et sa nation. Celui-ci est intrépide et déterminé, doté d'une loyauté profonde envers ses proches et d'un sens fort du devoir envers sa patrie.

Il possède un fort sentiment de responsabilité envers sa communauté et son pays. Il est prêt à faire face à l'adversité et à prendre des risques pour protéger ce qui lui est cher. Son courage et sa détermination inébranlable le poussent à se tenir debout face aux défis et à défendre les valeurs auxquelles il croit.

RÔLE

Le Brave sera souvent celui qui occupe le rôle du protecteur, du guerrier ou du soldat. Son courage et son dévouement en font un combattant compétent, prêt à affronter les dangers et à se battre pour la sécurité et le bien-être des siens. Il inspire les autres par sa bravoure et sa volonté inébranlable.

HABILETÉS

Le Brave a accès aux habiletés suivantes à la création du personnage :

- Adrénaline
- Endurance
- Résistant
- Tête de cochon

LE CHERCHEUR

Dans un laboratoire éclairé par une faible lueur, le tic-tac d'une horloge résonne dans l'air. Au milieu de cet environnement chargé d'expérimentations, se tient Jorgen. Vêtu d'une blouse blanche tachée d'encre et de notes éparses, il est plongé dans ses recherches.

Ses yeux pétillent d'excitation alors qu'il dissèque chaque aspect d'un mystère scientifique. Les formules et les équations ornent les murs de son esprit, tandis qu'il s'immerge dans la logique rigoureuse de son travail. Rien ne lui échappe, chaque détail est minutieusement examiné.

DESCRIPTION

Le Chercheur est une personne constamment en quête de savoir et de compréhension. Celui-ci est animé par une curiosité insatiable et un désir ardent d'explorer les mystères du monde qui l'entoure.

Il a besoin de comprendre le fonctionnement des choses, d'analyser les concepts complexes et de découvrir de nouvelles idées. Il est connu pour son esprit analytique, sa logique rigoureuse et sa capacité à penser de manière abstraite. Sa soif de connaissances le pousse à remettre en question les idées établies et à explorer de nouvelles perspectives.

RÔLE

Le Chercheur sera souvent celui qui joue le rôle de l'érudit, de l'expert ou du scientifique. Sa capacité à résoudre des problèmes complexes, à analyser les situations et à proposer des solutions novatrices en fait un contributeur précieux. Il apporte une approche intellectuelle et une quête de connaissances qui enrichissent le groupe.

HABILETÉS

Le Chercheur a accès aux habiletés suivantes à la création du personnage :

- Cryptanalyse
- Diagnostique
- Investigation
- Langues mortes

L'ESPRIT LIBRE

Dans un café animé, rempli de discussions politiques et de débats philosophiques, se trouve Elizabeth. Seule à une table, elle observe avec un sourire en coin les conversations animées autour d'elle.

Son regard brille d'une lueur d'excitation alors qu'elle écoute les idées échangées. Son esprit est en ébullition, naviguant entre les différentes perspectives et les points de vue contradictoires. Elle refuse de se soumettre aux idées conventionnelles et cherche à repousser les limites de la pensée.

DESCRIPTION

L'Esprit Libre est une personne qui trace son propre chemin et se soumet uniquement à sa propre loi. Celui-ci est caractérisé par son indépendance d'esprit, son originalité et son refus de se conformer aux normes établies.

Il a un désir profond de découvrir de nouvelles idées, de remettre en question les conventions et de repousser les limites de la pensée conventionnelle. Il est audacieux, créatif et ouvert à de multiples perspectives. Son esprit agile et sa capacité à faire des connexions inattendues lui permettent d'apporter des solutions novatrices aux problèmes auxquels il est confronté.

RÔLE

L'Esprit Libre sera souvent celui qui incarne le rôle du visionnaire, de l'inventeur ou de l'explorateur. Sa capacité à penser de manière non conventionnelle et à proposer des idées audacieuses fait de lui un contributeur unique et inspirant. Il inspire les autres par sa liberté de pensée et son approche non conformiste.

HABILETÉS

L'Esprit Libre a accès aux habiletés suivantes à la création du personnage :

- Interrogation
- Sabotage
- Serrurerie
- Toxicologie

L'EXALTÉ

Dans une paisible maison en bois, éclairée par la lueur tamisée d'une bougie, se trouve Elijah. Assis en méditation, il plonge profondément dans son monde intérieur, cherchant à percer les mystères de l'univers.

Sa conscience s'élève au-delà des limites de la réalité tangible, naviguant dans les énergies invisibles qui l'entourent. Elijah est en communion avec son intuition, guidé par une sagesse intérieure qui transcende les connaissances conventionnelles.

DESCRIPTION

L'Exalté est une personne sage et intuitive, profondément sensible aux énergies mystiques qui imprègnent le monde qui l'entoure. Celui-ci a une connexion profonde avec son intuition et il est guidé par une sagesse intérieure qui transcende la réalité tangible.

Il est dédié à la recherche de vérités plus profondes et d'une compréhension plus subtile de l'univers. Il est attiré par les mystères et les énergies invisibles qui influencent les événements et les personnes. Sa capacité à lire entre les lignes et à percevoir les significations cachées le rend sensible aux subtilités de la vie et aux forces qui la façonnent.

RÔLE

L'Exalté sera souvent celui qui incarne le rôle du sage, du prophète ou du médium. Sa sagesse intuitive et sa capacité à percevoir les choses au-delà de la surface en font un guide spirituel et une source d'inspiration pour les autres. Il apporte une profondeur d'âme et une compréhension subtile des événements qui se déroulent.

HABILETÉS

L'Exalté a accès aux habiletés suivantes à la création du personnage :

- Endurance
- Langues mortes
- Messe
- Résistant

LE GÉNIE

Dans un laboratoire animé par l'effervescence de la recherche, se tient Alexander. Entouré de machines et de formules mathématiques tracées sur des tableaux noirs, il se plonge dans son domaine d'expertise, cherchant à repousser les limites de la connaissance.

Alexander est un esprit brillant, capable de faire des découvertes révolutionnaires et d'apporter des innovations significatives. Sa curiosité insatiable le pousse à explorer de nouveaux territoires intellectuels, à défier les paradigmes existants et à repenser les problèmes sous un angle différent.

DESCRIPTION

Le Génie est une personne capable de faire de nouvelles découvertes et d'apporter des innovations significatives. Celui-ci est doté d'une intelligence exceptionnelle et d'une capacité à penser de manière créative et analytique.

Il veut repousser les limites de la connaissance et trouver des solutions novatrices aux problèmes qui se présentent. Il possède une curiosité insatiable et une capacité à voir les choses sous de multiples angles, ce qui lui permet de faire des connexions inattendues et d'élaborer des idées révolutionnaires.

RÔLE

Le Génie sera souvent celui qui incarne le rôle de l'inventeur ou du savant. Sa capacité à résoudre des énigmes complexes, à trouver des solutions astucieuses et à anticiper les mouvements de l'adversaire en font un atout inestimable. Il apporte une expertise intellectuelle et une pensée originale.

HABILETÉS

Le Génie a accès aux habiletés suivantes à la création du personnage :

- Chimie
- Chirurgie
- Pharmacologie
- Technologie

L'ORATEUR

Sous les feux des projecteurs, se tient Adrian. Debout sur une estrade devant une foule attentive, il capte l'attention de tous par son charisme naturel et sa capacité à communiquer avec éloquence.

Adrian est un maître de la parole, capable d'inspirer et de diriger les foules. Il sait comment transmettre ses idées de manière persuasive et convaincante.

DESCRIPTION

L'Orateur est une personne capable d'inspirer et de diriger des foules, que ce soit en tant que ministre du Ninévisme ou politicien du conseil d'État. Celui-ci est doté d'un charisme naturel et d'une capacité à communiquer de manière persuasive et convaincante.

L'Orateur est motivé par un désir profond d'influencer et de mobiliser les autres. Il a une grande facilité à s'exprimer en public et à transmettre ses idées avec éloquence. Son pouvoir de persuasion lui permet de rallier les foules à sa cause et de les guider vers des objectifs communs.

RÔLE

L'Orateur sera souvent celui qui incarne le rôle du leader charismatique, du diplomate ou du chef d'État. Sa capacité à inspirer et à motiver les autres en fait un meneur et un négociateur habile. Il apporte une présence imposante et une voix influente.

HABILETÉS

L'Orateur a accès aux habiletés suivantes à la création du personnage :

- Interrogation
- Messe
- Premiers soins
- Traduction

LE PÈLERIN

Au cœur d'une contrée lointaine et mystérieuse, se trouve Lara. Vêtue de son sac à dos rempli d'essentiels de voyage, elle arpente les sentiers escarpés avec détermination et curiosité. Elle aspire à découvrir le monde qui l'entoure, à rencontrer des cultures différentes et à explorer des lieux inexplorés.

DESCRIPTION

Le Pèlerin est un explorateur curieux et assoiffé de nouveautés. Celui-ci est constamment en quête de nouvelles expériences et d'aventures qui élargissent ses horizons.

Il désire découvrir le monde qui l'entoure. Il a une soif insatiable de nouvelles connaissances, de cultures différentes et d'endroits inexplorés. Sa nature curieuse le pousse à sortir de sa zone de confort et à embrasser l'inconnu.

RÔLE

Le Pèlerin sera souvent celui qui incarne le rôle de l'explorateur, du voyageur ou du découvreur. Sa capacité à s'adapter rapidement aux nouvelles situations, à s'intégrer dans des cultures différentes et à trouver des solutions créatives en fait un atout précieux. Il apporte une passion pour l'aventure et une ouverture d'esprit qui enrichissent le groupe.

HABILETÉS

Le Pèlerin a accès aux habiletés suivantes à la création du personnage :

- Cryptanalyse
- Investigation
- Langues mortes
- Sciences antiques

LE SOLEIL

Lors d'une journée pluvieuse et morose, se trouve Maxime. Son sourire radieux et son attitude optimiste illuminent chaque personne qu'il croise sur son chemin. Il est un véritable maître de l'art de trouver du positif dans toutes les situations. Même lorsque les nuages obscurcissent le ciel, il trouve toujours un rayon de soleil caché derrière les nuages.

Son attitude contagieuse répand la joie, l'enthousiasme et le bonheur autour de lui. Il aime répandre des éclats de rire et encourager les autres à voir le côté positif de la vie. Même dans les moments difficiles, il parvient à trouver une lueur d'espoir et à partager cette perspective avec les autres.

DESCRIPTION

Le Soleil est une personne capable de trouver du positif dans toutes les situations et d'enseigner la vie de ses proches. Celui-ci a une attitude optimiste et contagieuse qui illumine son environnement.

Il veut avant tout répandre la joie, l'enthousiasme et le bonheur autour de lui. Il a un talent naturel pour trouver le côté positif des choses, même dans les moments difficiles, et pour partager cette perspective avec les autres. Son énergie positive et sa capacité à inspirer les autres créent un effet d'entraînement bénéfique.

RÔLE

Le Soleil sera souvent celui qui incarne le rôle du soutien moral, de l'encouragement ou de l'élément dynamique. Sa capacité à apporter de la joie et à motiver les autres en fait un allié précieux. Il apporte une énergie vive et une aura rayonnante qui remontent le moral du groupe.

HABILETÉS

Le Soleil a accès aux habiletés suivantes à la création du personnage :

- Adrénaline
- Pharmacologie
- Premiers soins
- Réanimation

LE RÉSILIENT

Dans les couloirs sombres d'une salle d'entraînement, se tient Alex. Son regard déterminé et sa posture solide révèlent son état d'esprit inébranlable. Alex sait depuis longtemps ce qu'il veut dans la vie, et rien ne peut le détourner de sa trajectoire. Il est prêt à consacrer chaque once de son énergie et de sa volonté pour atteindre ses objectifs.

Les sacrifices nécessaires pour réaliser ses ambitions ne sont que des étapes sur le chemin de son succès. Il est prêt à affronter tous les défis, à surmonter les échecs et à apprendre de chaque expérience.

DESCRIPTION

Le Résilient est une personne déterminée et inébranlable. Il sait ce qu'il veut et est prêt à consacrer sa vie entière à atteindre ses objectifs.

Il est motivé par la réussite et le dépassement de soi. Il est doté d'une volonté puissante et d'une détermination sans faille pour surmonter les obstacles qui se dressent sur leur chemin. Rien ne peut le détourner de sa trajectoire, et il est prêt à faire tous les sacrifices nécessaires pour atteindre ses ambitions.

RÔLE

Le Résilient sera souvent celui qui incarne le rôle du combattant acharné, du leader déterminé ou du protecteur inflexible. Sa persévérance et sa ténacité en font un atout précieux lorsqu'il s'agit de surmonter des défis et d'accomplir des missions difficiles. Il apporte une volonté inébranlable et une résistance mentale qui inspirent les autres membres du groupe.

HABILETÉS

Le Résilient a accès aux habiletés suivantes à la création du personnage :

- Chirurgie
- Endurance
- Ingénierie
- Résistant

HABILETÉS



HABILETÉS

« *La confiance en soi ne remplace pas la compétence.* »

- Olivier Lockert

Les habiletés sont des compétences spécifiques et uniques que les personnages peuvent acquérir et développer tout au long de leur progression. Chaque habileté représente une capacité particulière qui confère un talent spécifique au personnage.

LES HABILETÉS

Les habiletés sont les suivantes :

- **Adrénaline:** la capacité de puiser dans des réserves d'énergie supplémentaires, permettant une récupération accélérée des blessures et propulsant l'individu au-delà de ses limites dans les moments critiques du combat.
- **Armes électriques:** maîtrise de l'utilisation précise et efficace d'armes non létales telles que matraques, grenades et fusils à munitions incapacitantes, pour neutraliser les adversaires sans les tuer.
- **Chimie:** analyser, synthétiser et étudier en profondeur les drogues et substances chimiques.
- **Chirurgie:** réaliser des opérations chirurgicales complexes et de traiter des conditions médicales graves.
- **Construction:** planifier et réaliser la construction de nouveaux bâtiments pour la communauté d'Exo-6.
- **Cryptanalyse:** déchiffrer des textes encodés et de révéler la clé cryptographique, lui permettant ainsi de découvrir le message caché.
- **Diagnostic:** procéder à un examen détaillé d'un patient, identifiant son état de santé, y compris la présence de problèmes de santé et de traumatismes.

- **Endurance:** une résistance accrue, permettant de supporter des situations difficiles plus longtemps que la normale, grâce à un entraînement rigoureux.
- **Évaluation:** déterminer la véritable valeur d'un objet en évaluant sa qualité, son authenticité et son estimation monétaire.
- **Ingénierie:** concevoir et fabriquer des dispositifs technologiques à partir de plans techniques détaillés.
- **Interrogation:** recourir à des techniques d'extraction d'informations, soit par le biais de la torture ou par des méthodes d'amadouement pour obtenir les renseignements désirés.
- **Investigation:** déceler des informations et des indices subtils et d'en faire une analyse rapide, lui permettant de percevoir les détails saillants sur une scène de crime.
- **Langues mortes:** traduire, comprendre et interpréter des textes écrits dans des langues anciennes, mortes ou mythiques en utilisant des techniques traditionnelles de traduction.
- **Métier :** incarne la contribution spécifique du personnage à la communauté d'Exo-6, offrant un avantage passif unique qui améliore la communauté.
- **Messe :** officier des cérémonies religieuses qui, par leur succès et la participation active de la communauté, augmentent le bonheur et la productivité de la communauté.
- **Pharmacologie :** identifier et synthétiser des médicaments, grâce à sa connaissance approfondie des propriétés et des effets des substances pharmaceutiques.

- **Premiers soins** : réagir rapidement et efficacement en prodiguant les soins de base nécessaires en cas de blessure, permettant ainsi à la victime de récupérer.
- **Réanimation** : administrer des soins d'urgence, notamment l'utilisation d'épinéphrine ou d'un défibrillateur, pour stabiliser rapidement un blessé inconscient ou agonisant.
- **Résistant** : prolonge la durée avant de contracter la condition de Maladie des rayons causée par l'exposition aux cristaux toxiques.
- **Sabotage** : créer des pièges astucieux et saboter des dispositifs mécaniques et électriques pour infliger des blessures et entraver les progrès de ses adversaires.
- **Sciences antiques** : utiliser et réparer des technologies avancées des peuples de l'antiquité, en réalisant une analyse préalable de la technologie

- **Serrurerie** : concevoir, comprendre et crocheter des serrures, cadenas et loquets à l'aide d'outils appropriés, lui permettant ainsi d'accéder à des zones verrouillées ou de sécuriser des objets.
- **Technologie** : opérer, entretenir et réparer des dispositifs de la vie courante, qu'ils soient mécaniques ou électriques.
- **Tête de cochon** : continuer à combattre et à agir efficacement, même lorsque vous êtes grièvement blessé.
- **Toxicologie** : connaissances approfondies en matière d'identification, de traitement des empoisonnements et de fabrication de poisons.
- **Traduction** : utiliser et réparer un dispositif de traduction qui permet à toutes les personnes dans une courte zone de se comprendre mutuellement comme si elles parlaient la même langue.



ADRÉNALINE

L'habileté Adrénaline confère, à celui qui la maîtrise, la capacité de puiser dans des réserves d'énergie supplémentaires, permettant une récupération accélérée des blessures. Une impulsion d'énergie permet au personnage pour continuer à combattre au-delà de ses limites.

EFFET

L'habileté d'Adrénaline permet de récupérer instantanément 2 points de vie une fois par combat, offrant la possibilité de se ressaisir dans les situations les plus critiques. Le personnage doit être blessé pour tirer les avantages de cette habileté et il n'est pas possible de dépasser le maximum de points de vie.

ARMES ÉLECTRIQUES

Grâce à un entraînement dans les Forces Solaires de la RSFN, le personnage a la capacité d'utiliser efficacement les armes électriques de Ninev. Ces armes comprennent des matraques, des grenades et des fusils à munitions incapacitantes, conçues pour neutraliser les adversaires plutôt que de les tuer.

Les matraques électriques sont des armes de contact rapproché qui délivrent des décharges électriques à l'adversaire, perturbant son système nerveux et l'incapacitant temporairement. Les grenades électriques libèrent une décharge électrique sur une zone ciblée, désorientant et paralysant les ennemis à proximité. Les fusils à munitions incapacitantes tirent des projectiles électriques qui induisent un choc électrique non mortel, provoquant l'incapacité des cibles touchées.

EFFET

Grâce à cette habileté, le personnage est capable de manier avec précision les armes électriques de Ninev. Cet entraînement comprend une compréhension détaillée du fonctionnement, du réglage et des techniques d'utilisation des armes électriques.

L'objectif de ces armes semi-létales est de neutraliser les adversaires sans les tuer, offrant ainsi des options de contrôle et de désarmement. Ce type d'arme est toujours priorisé par les soldats de Ninev, qui ne donnent la mort qu'en dernier recours.

CHIMIE

Symbole : Éprouvette

L'habileté Chimie confère au personnage les connaissances nécessaires afin de procéder à l'analyse et la synthèse de drogues et substances chimiques.

EFFET

L'habileté Chimie permet au personnage d'analyser une substance chimique dont le contenant affiche le symbole associé à cette habileté. Il peut ainsi étudier en profondeur leur composition, leurs propriétés et leurs interactions. De plus, à partir des ingrédients appropriés, l'habileté de Chimie permet de synthétiser des drogues et des composés chimiques spécifiques.

PRÉREQUIS

Un laboratoire de chimie est nécessaire afin de tirer le plein potentiel de l'habileté de Chimie.

CHIRURGIE

Symbole : Croix médicale

La chirurgie est une technique médicale impliquant une intervention physique sur le corps d'un patient. Les opérations chirurgicales nécessitent une grande compétence, ainsi que du matériel et des assistants qualifiés. Cette habileté permet de traiter une variété de conditions médicales ne pouvant pas être traitées par les Premiers Soins.

EFFET

Le détenteur de cette habileté peut traiter un patient pour une condition grave, laquelle a d'abord été identifiée avec l'habileté Diagnostique). Ces conditions peuvent inclure notamment un traumatisme, une blessure sévère, une commotion cérébrale ou encore une fracture ouverte. Une fois la chirurgie terminée, le patient est guéri de sa condition grave ainsi que tout effet associé. Il est important de noter que certaines conditions sont incurables (ex : la Cristalose).

PRÉREQUIS

Une chirurgie nécessite plusieurs conditions de personnel et de matériel. Un endroit calme et bien éclairé est requis, ainsi que des anesthésiques, analgésiques et du matériel stérile. L'assistance d'au moins deux personnes possédant l'habileté de Premiers soins est nécessaire, et l'opération doit durer **un minimum de 15 minutes**.

CONSTRUCTION

L'habileté de Construction consiste à planifier et exécuter la construction de nouveaux bâtiments pour la communauté d'Exo-6. Il existe un large éventail de bâtiments qui peuvent assurer la prospérité d'Exo-6. Chaque bâtiment apporte des avantages passifs, que ce soit un bonus de ressources ou la capacité de pratiquer certaines activités.

Par exemple, une scierie permet d'obtenir des ressources de bois à chaque événement, alors qu'un atelier est nécessaire pour fabriquer des dispositifs à l'aide de l'habileté d'Ingénierie.

EFFET

Cette habileté permet au personnage d'entreprendre un projet de construction entre chaque événement.

L'utilité principale de cette habileté est **entre les événements**.

PRÉREQUIS

Un formulaire de projet doit être complété. Ce formulaire doit contenir les plans techniques, une liste des matériaux requis et des manœuvres rattachées au projet. Chaque personne qui a l'habileté de Construction doit avoir obtenu la signature de tous les membres du conseil d'Exo-6. Si l'un de ces éléments est manquant, le projet est jugé en suspens.

CRYPTANALYSE

Symbole : Clé

La cryptanalyse est la science permettant l'analyse de systèmes d'information afin d'y déceler des éléments dissimulés. Elle permet de déchiffrer des textes encodés par chiffrement en l'absence de la clé cryptographique. En présence d'un document ou d'un texte qu'il soupçonne d'utiliser une méthode de chiffrement, le personnage peut briser le chiffre en appliquant plusieurs techniques.

HABILETÉS

EFFET

Le détenteur reçoit quelques clés cryptographiques, dont une seule est la clé appropriée, lui permettant de découvrir le message caché.

DIAGNOSTIQUE

Symbole : Croix médicale

L'habileté de Diagnostique consiste à procéder à un examen détaillé d'un patient afin d'identifier son état de santé. Ceci permet notamment de déterminer si le patient souffre de problèmes de santé, de traumatismes, d'un désordre ou d'une toxine. L'habileté de Diagnostique est la seule habileté qui permet de lire toutes les cartes de condition.

EFFET

Le détenteur de cette habileté peut consulter les cartes de condition médicale du patient pour en relever des informations pertinentes. L'habileté de diagnostique ne permet pas par elle-même de soigner ces conditions, mais elle permet au personnage de déterminer quelle habileté est nécessaire (Chirurgie, Pharmacologie, Toxicologie, etc.) pour les traiter.

Cette habileté peut également être utilisée afin de déterminer les pathologies et causes du décès d'une personne décédée, en collaboration avec l'habileté d'Investigation.

ENDURANCE

L'habileté Endurance représente une résistance accrue et une capacité à endurer des situations difficiles plus longtemps que la normale. Un entraînement rigoureux permet de supporter davantage de stress physique.

EFFET

Grâce à l'habileté d'Endurance, le personnage bénéficie d'un bonus de 2 points de vie supplémentaires. Le seuil de la mort est également augmenté de 2 points de vie. Par exemple, un personnage ayant 5 points de vie peut ainsi survivre jusqu'à un score négatif de 5 points de vie avant de succomber de ses blessures.

Cela lui donne une marge de manœuvre supplémentaire pour résister aux blessures mortelles et continuer à combattre, même lorsque d'autres seraient déjà hors de combat.

ÉVALUATION

Symbole : Signe de \mathcal{M} (mark Kitézhois)

Grâce à une expertise et une connaissance du marché, le personnage a la capacité de déterminer la véritable valeur d'un objet. Il a un œil avisé pour évaluer la qualité, l'authenticité et l'estimation monétaire des biens.

EFFET

Lorsqu'il est en présence d'un objet mis en vente, le personnage est en mesure de consulter l'endos de l'étiquette, ce qui fournit des informations précieuses sur la valeur réelle de cet objet. Cependant, il est important de noter que certains objets uniques peuvent ne pas contenir d'informations même avec cette habileté.

Cette habileté permet également au joueur de marchander. En effet, les marchands PNJs seront plus enclins à négocier avec un personnage détenteur de cette habileté.

INGÉNIERIE

Symbole : Ampoule

L'habileté d'Ingénierie permet d'entreprendre la fabrication d'un dispositif de technologie conventionnelle à partir d'un plan technique détaillé, lequel sera fourni par l'organisation. Cette habileté ne permet pas d'inventer et/ou de modifier de nouvelles technologies.

EFFET

Le détenteur de cette habileté peut entreprendre un projet de fabrication d'un dispositif technologique.

L'utilité principale de cette habileté est **entre les événements**.

PRÉREQUIS

Des installations appropriées, des plans techniques détaillés et le matériel nécessaire sont tous requis pour la fabrication du dispositif. Un atelier est nécessaire afin de tirer le plein potentiel de l'habileté d'Ingénierie.

INTERROGATION

L'habileté d'Interrogation consiste en un ensemble de techniques permettant de soutirer de l'information d'une personne. L'interrogatoire peut prendre principalement deux formes très différentes : la torture et l'amadouement.

La torture est une méthode cruelle fondée sur la menace et l'exécution de supplices physiques sur une cible captive. Il existe une très grande variété de supplices et d'instruments de torture visant à faire endurer une grande souffrance à une personne. Grâce à cette habileté, le personnage connaît bien les zones sensibles du corps humain, son seuil de tolérance et il détient une certaine expérience avec la panoplie de supplices existants.

L'amadouement est une méthode sociale qui mise davantage sur la manipulation. L'interrogateur s'assure d'endormir la méfiance de sa cible, par exemple par le biais d'une mise en scène ou en trinquant avec sa cible jusqu'à qu'elle soit saoule.

EFFET

En s'assurant que le PNJ ciblé soit réceptif aux techniques d'interrogation, que ce soit par la torture ou par l'amadouement de la cible, le joueur doit prononcer les mots-clés dans une même phrase pour signaler qu'il utilise cette habileté. Le PNJ est seul juge de la réussite de l'habileté.

Important : cette habileté ne fonctionne pas sur d'autres joueurs.

INVESTIGATION

Symbole : Loupe

L'habileté d'Investigation consiste à déceler des informations et des indices qui resteraient invisibles aux yeux du commun des mortels et à en faire une analyse rapide. Cette habileté permettrait par exemple de percevoir les indices saillants sur une scène de crime, tels que des empreintes digitales, un morceau d'étoffe ou des traces de lutte.

Le personnage peut également procéder à l'autopsie d'une dépouille et d'en tirer des informations et des indices, tels que le moment du décès. En association avec l'habileté de Diagnostique, il est également possible d'évaluer l'état de santé de la victime et la cause du décès.

EFFET

Des indices sont révélés au détenteur de cette habileté, lui permettant d'obtenir des informations privilégiées.

LANGUES MORTES

Symbole : Omega

L'habileté de Langues mortes permet au personnage de traduire, comprendre et interpréter un texte écrit dans une langue ancienne, morte ou mythique en y appliquant des techniques de traduction traditionnelles.

EFFET

Lorsqu'un texte écrit dans une langue étrangère comporte le symbole de l'habileté, des informations supplémentaires sont disponibles afin de le déchiffrer et d'en comprendre le sens.

MÉTIER

L'habileté de Métier représente l'apport du personnage au sein de la communauté d'Exo-6. Chaque métier représente des opportunités différentes et apporte un gain passif à la communauté.

EFFET

Exo-6 reçoit un bonus passif en fonction du métier du personnage. Des opportunités de jeu, ainsi que de nouvelles constructions, peuvent permettre d'augmenter ce bonus.

L'utilité principale de cette habileté est **entre les événements**.

MESSE

L'habileté Messe confère au personnage la capacité précieuse d'officier des cérémonies et de pratiquer des messes au sein de sa communauté. C'est un rôle sacré qui lui permet de guider spirituellement les membres de la communauté, apportant réconfort, espoir et un sentiment de bien-être collectif.

EFFET

L'habileté de Messe permet d'officier des cérémonies religieuses qui ont pour avantage d'augmenter le score de Bonheur de la communauté. Le score de Bonheur est un indicateur essentiel qui influence plusieurs aspects de la vie de la communauté, tels que la productivité et la rapidité des constructions.

L'augmentation du score de Bonheur est directement proportionnelle au taux de participation des membres de la communauté ainsi qu'à la réussite de la messe. Plus la participation est élevée et plus la messe est réussie, plus les effets bénéfiques se feront ressentir au sein de la communauté.

PRÉREQUIS

Un lieu de culte est nécessaire afin de tirer le plein potentiel de l'habileté de Messe.

PHARMACOLOGIE

Grâce à des études avancées en pharmacologie, le personnage est versé dans la connaissance des substances médicamenteuses, de leurs propriétés et de leurs effets. L'habileté de Pharmacologie permet au personnage de synthétiser des médicaments.

EFFET

Cette habileté permet de synthétiser des substances médicamenteuses à partir d'un principe actif.

PREMIERS SOINS

Combinant pratique et théorie à la fois, les premiers soins permettent de réagir rapidement en situation de danger, lorsqu'une personne est blessée gravement ou même superficiellement. La stabilisation de l'état de la victime est souvent le premier objectif, alors que des interventions plus complexes demandent plus d'expérience et de temps. Un secouriste devrait toujours porter avec lui le matériel de base afin de prodiguer les premiers soins.

Il est important de toujours simuler les premiers soins de façon réaliste et en respectant les temps requis. Par exemple, un simple pansement avec un nœud ne sera évidemment pas suffisant pour soigner une plaie béante au thorax. Utilisez les méthodes appropriées selon chaque situation, au mieux de votre connaissance.

EFFET

L'habileté de Premiers soins permet au patient de récupérer son score maximum de points de vie. Avant de débiter les premiers soins, le joueur fait piger une carte de condition que le blessé va consulter, ce qui va informer le jeu de ce dernier. Le joueur peut alors s'informer auprès du blessé de l'emplacement de ses blessures.

La carte de condition détermine la sévérité ainsi que les effets négatifs associés. Les Premiers soins peuvent être insuffisants à traiter certaines conditions, lesquelles nécessiteraient alors l'habileté de Chirurgie.

*Veronica a été frappée par des policiers lors d'une manifestation à l'usine d'éther. Elle consulte Piotr et l'informe qu'elle ressent une douleur au visage et à la jambe droite. Piotr pige la carte de condition **Fracture ouverte**, qui a pour effet négatif de ne plus pouvoir utiliser le membre atteint. D'après le contexte, il détermine que cette condition s'applique à la **jambe droite** de Veronica. Il oriente ainsi ses premiers soins vers la fracture, tout en expliquant à sa patiente qu'elle ne doit pas mettre de poids sur cette jambe pour les semaines à venir. Si Veronica veut guérir cette condition, elle devra subir une chirurgie.*

PRÉREQUIS

Afin de prodiguer les premiers soins, un endroit propice est nécessaire. Cet endroit doit être bien éclairé, calme (hors combat) et propre. Il n'y a pas de durée fixe, mais les premiers soins être prodigués pendant un minimum de 5 minutes. Matériel de premiers soins.

RÉANIMATION

La réanimation consiste à administrer des soins d'urgence à une personne inconsciente ou agonisante, le plus souvent dans le feu de l'action. Des médicaments intraveineux et dispositifs médicaux sont utilisés afin de rétablir aussitôt que possible les signes vitaux du patient, permettant de le mettre hors de danger afin de recevoir de plus amples soins par la suite.

EFFET

À l'aide d'épinéphrine et d'un défibrillateur, le joueur peut rapidement stabiliser un blessé, le ramenant à 0 points de vie. Le personnage peut également administrer des drogues par injection (si disponible), permettant de donner des points de vie temporaire au blessé.

Important : seul le défibrillateur peut fonctionner sur un joueur de sous-espèce Ninevienne.

PRÉREQUIS

De l'épinéphrine et un défibrillateur. Le patient doit être encore vivant pour être stabilisé.

RÉSISTANT

L'habileté Résistant confère au personnage la capacité d'endurer plus longtemps la toxicité des cristaux. Son organisme est ainsi plus résistant aux effets nocifs des cristaux.

EFFET

Grâce à l'habileté Résistant, vous êtes en mesure de prolonger la durée avant de contracter la condition de Maladie des rayons causée par l'exposition aux cristaux toxiques. Alors que d'autres personnes seraient affectées par cette maladie après une exposition plus courte, vous êtes capable de résister pendant **10 minutes** supplémentaires avant que les effets toxiques ne se manifestent.

Le personnage a également besoin de moins de temps pour récupérer. Après 8 heures, le compteur d'exposition est réinitialisé, ce qui lui permet de s'exposer à nouveau pendant un maximum de 15 minutes.

SABOTAGE

L'habileté Sabotage confère au personnage la capacité de créer des pièges et de saboter des dispositifs mécaniques et électriques. Cette compétence ingénieuse et sournoise permet de manipuler les machines et les systèmes techniques pour semer la confusion, infliger des blessures et entraver les progrès de ses adversaires.

EFFET

Le personnage peut créer des pièges et saboter des dispositifs mécaniques et électriques. Un carton doit être joint au dispositif pour décrire les effets exacts du piège. Les effets exacts dépendent du type de piège ou de sabotage.

L'habileté de Sabotage permet également de détecter la présence d'un piège. S'il ouvre un dispositif piégé avec soins, il peut consulter la carte d'effet sans l'activer, prenant connaissance de sa nature.

SERRURERIE

La serrurerie est l'aptitude à concevoir, comprendre et crocheter des serrures, cadenas et loquets à l'aide de l'équipement approprié. La plupart du temps, un ensemble contenant plusieurs crochets et parapluies sera nécessaire, sauf dans le cas des serrures les plus simples.

EFFET

Il existe plusieurs types de serrures, mais dans un souci de simplicité, nous représenterons toutes les serrures par des cadenas de pratique. Un kit de crochetage est nécessaire pour crocheter les serrures et utiliser cette habileté. Si le joueur n'est pas capable de crocheter la serrure après avoir essayé pendant un minimum de 5 minutes, une clé est disponible afin d'ouvrir le cadenas.

SCIENCES ANTIQUES

Symbole : Écrou avec circuit imprimé

Cette habileté est liée aux sciences et technologies des peuples de l'antiquité, avant la colonisation des îles volantes. Il est dit des peuples anciens qu'ils possédaient une technologie très avancée. Les plus anciens manuscrits font mention de vaisseaux volants et de machines fabuleuses.

Des études sur les vestiges de cette époque ont permis de démontrer que la technologie des peuples antiques utilisait des sources d'énergie et des matériaux très rares, ce qui contribua sans doute à la chute de ces civilisations lorsque ceux-ci ne parvinrent pas à renouveler ces précieuses ressources.

EFFET

Cette habileté permet à son détenteur d'utiliser et de réparer des technologies antiques. Une analyse de la technologie doit d'abord être effectuée, ce qui révélera des informations sur le mode d'opération et les prérequis du dispositif. Une source d'énergie et des matériaux rares peuvent être nécessaires, selon la situation.

TECHNOLOGIE

Symbole : Écrou

L'habileté de Technologie représente l'ensemble des connaissances et de compétences permettant d'opérer et d'entretenir des dispositifs de la vie courante. La technologie est un aspect si important de la vie au sein de la République, que même un simple cultivateur du Folklande s'y connaît suffisamment pour construire et réparer sa propre radio.

EFFET

Le détenteur de cette habileté peut utiliser et réparer un dispositif conventionnel*, qu'il soit à composante mécanique ou électrique. S'il n'est pas familier avec le dispositif, il peut l'analyser et obtenir davantage d'information sur son mode d'opération et les matériaux requis pour le réparer. **Il n'est pas possible d'ouvrir la boîte électrique d'un dispositif sans cette habileté.**

PRÉREQUIS

Des plans techniques détaillés. Une source d'énergie et des matériaux rares peuvent être nécessaires, selon la situation.

* Certaines technologies, tels que les vaisseaux volants de la flotte solaire et les matraques électriques, sont gardées jalousement par Ninev et leur fonctionnement reste largement inconnue.

TÊTE DE COCHON

Par un entêtement hors du commun, l'habileté Tête de Cochon permet à son possesseur de continuer à se battre même au seuil de la mort. C'est de la témérité et une détermination inébranlable qui animent ceux qui sont prêts à défier la mort elle-même pour poursuivre le combat.

EFFET

En combat, le possesseur est capable de continuer à se battre et à agir efficacement jusqu'à la mort, même si ses points de vie sont à un score négatif. Le seuil de points de vie négatif menant au décès du personnage reste le même.

Une fois le combat terminé, les règles habituelles de blessure ont préséance. Par exemple, si le score de points de vie du personnage est en-dessous de 0, il tombe dans l'inconscience et subit les effets de Saignement jusqu'à ce qu'il soit traité.

TOXICOLOGIE

Symbole : Crâne

L'habileté Toxicologie représente les connaissances permettant d'identifier et de traiter les empoisonnements, ainsi que de fabriquer des poisons. Le personnage est versé dans la reconnaissance des substances toxiques et dans la mise en œuvre de mesures pour neutraliser leurs effets néfastes.

EFFET

Grâce à l'habileté de Toxicologie, le personnage peut détecter la présence de substances toxiques dans un échantillon. À l'aide de l'habileté Diagnostique, il peut également analyser les symptômes et les signes pour déterminer la nature du poison et prendre les mesures appropriées pour le traiter. Il peut également fabriquer des poisons à partir de toxines.

TRADUCTION

L'Académie Supérieure des Lumières d'Ageinois (ASLA) a développé un dispositif permettant de faciliter la communication entre des locuteurs de langues différentes. L'assistance technologique du dispositif permet à plusieurs personnes dans une superficie restreinte de se comprendre comme s'ils parlaient la même langue.

La plupart des langues et dialectes de la République sont contenues dans la programmation du dispositif. Il est même possible d'insérer de nouveaux modules de traduction, bien que ceux-ci soient très coûteux à développer avec de nouvelles langues.

EFFET

Le détenteur de cette habileté peut utiliser et réparer un traducteur en procédant au calibrage de l'appareil. Une fois le traducteur activé, toutes les personnes dans **un diamètre de 10m ou une pièce** peuvent se comprendre entre elles comme si elles parlaient toutes la même langue.

Un disque de traduction peut également être fabriqué, mais il s'agit d'un processus long et coûteux.

PRÉREQUIS

Un traducteur et les disques de traduction appropriés.